Belgien bfr 220,- Dänemark dkr 39,50 Frankreich FF 33,- Griechenland Dr 1530,- Italien Lit 11.800
Luxemburg Lfr 220,- Niederlande hfl 12,50,- Österreich öS 80,- Schweiz sfr 9,90 Spanien ptas 870,-

ISSN 0947-7810 COMPUTEC VERLAG 11/96

PC Games CD-Rom Mag

Das meistgekaufte PC-Spiele-Magazin

DM 9,90 mit CD-ROM



Traumhafte Nachfolger

FIFA 97

...und alle neuen Titel von EA-Sports Seite 42

3D-Comeback von LucasArts

Jedi Knight

...und die Geheimprojekte: Monkey Island 3, Rebellion Seite 28

Sollten Sie hier keine CD vorfinden, so wenden Sie sich bitte an Ihren Zeitschriftenhändler.

Für den Umtausch defekter CDs schicken Sie diese bitte an:

Computec Verlag
Reklamationen PC Games
Am Steinacher Kreuz 22
90 427 Nürnberg

MIT CD-ROM

COVER-CD-ROM

EXKLUSIV
DIABLO
DISCWORLD 2

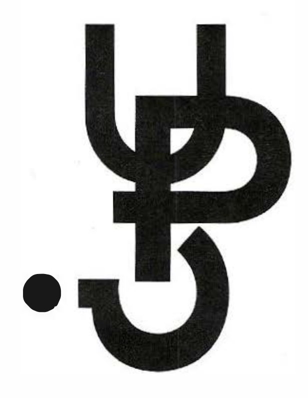
Reportage
Zu Besuch bei LucasArts

Demos
Bleifuß 2
Jagged Alliance 2
Rallye Racing 97
War Wind
Road Rash
MDK
Gene Wars

486 • MAUS • CD-ROM • 4 MB RAM

Im Heft: Anleitungen zu allen Demos!





Sie haben die Wahl...



PC Games OHNE CD-ROM für DM 5,90



PC Games MIT CD-ROM für DM 9,90



PC Games MIT VOLLVERSION für DM 19,80

Im letzten Monat gab es reichlich Verwirrung beim Zeitschriftenhändler. „Bitte? Ihr verlangt jetzt DM 19,80 für PC Games. Das ist ja wohl die Höhe." Kein Aufregung: dieses kleine Mißverständnis läßt sich sehr leicht aufklären. Da die Geschmäcker unserer Leser verschieden sind, bieten wir PC Games nun in drei verschiedenen Versionen an. Für knapp DM 5,90 bekommen Sie das Magazin ohne CD-ROM, für nur vier Mark mehr gibt's die PC Games mit CD-ROM, auf der sich Demos, Updates und Specials befinden. Neu hinzugekommen ist PC Games Plus, das ebenfalls mit CD-ROM ausgeliefert wird und daher ein wenig für Verwirrung gesorgt hat. Diese Version beinhaltet das ganz normale Magazin, auf der CD-ROM befindet sich allerdings eine Vollversion - deshalb auch der höhere Heftpreis von DM 19,80. Aufgefüllt wird diese CD-ROM mit Demos und Bugfixes, die genaue Zusammensetzung entnehmen Sie bitte in Zukunft dem Inhaltsverzeichnis.

Wir hoffen, daß sich jetzt alle Probleme in Luft aufgelöst haben und wünschen Ihnen viel Spaß mit der aktuellen Ausgabe,

Ihr PC Games-Team



Foto: Michael Schraut

INHALT

RUBRIKEN

PREVIEWS

SPECIAL

REVIEWS

LucasArts überraschte uns in den vergangenen Monaten mit zahlreichen Neuankündigungen. Daß Jedi Knight, Outlaws und X-Wing vs. TIE-Fighter entwickelt werden, wurde bereits auf der E3 in Los Angeles bekanntgegeben. Auf der ECTS in London ließ LucasArts aber erst richtig die Korken knallen: das langerwartete und von vielen immer wieder geforderte Monkey Island 3 wird nun endlich in Angriff genommen.

26

ONLINE



TIPS & TRICKS

CD-ROM

Das ist der Inhalt der „normalen" CD-ROM. Die CD-ROM der PC Games Plus beinhaltet die Vollversion von Kaiser Deluxe, Demos, die aus Platzgründen nicht mehr auf diese CD-ROM gepaßt haben, sind mit einem Sternchen gekennzeichnet.

Demos
Bleifuß 2
Bug! *
Creatures *
Deadlock *
Diablo *
Discworld 2 *
Eradicator
Gene Wars
Jagged Alliance 2
Lemmings Paintball *
MDK *
Monster Truck Madness
Plastic City
Rallye Racing 97 *
Ravage *
Road Rash *
Scorched Planet
Star Fighter 3000 *
Tracer *
War Wind *

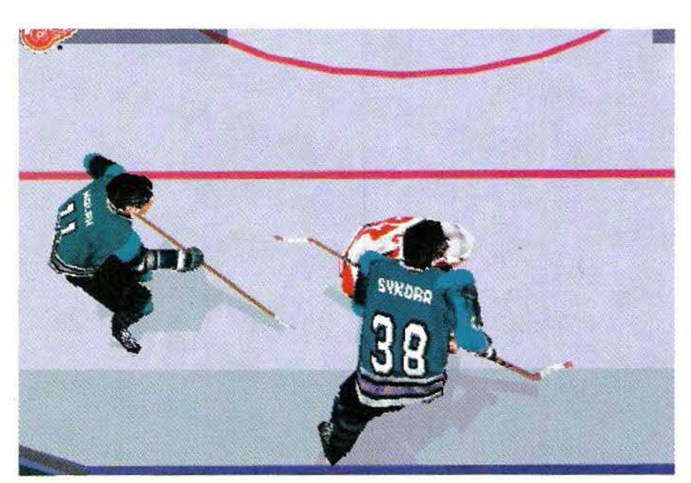
Bugfixes
Civilization 2 V2.41
Conquest of the New World V1.1
EF 2000 Exe-Update V2.4
EF 2000 Update V2.4
F1 Manager 96 V1.12
Flight Unlimited DirectX Update
Wizardry Gold V1.1a
F1 Manager Handbuchergänzung

Specials
Display Doctor V5.3
PC Games Cheat Update 11/96
Reportage: Zu Besuch bei LucasArts
Kleinanzeigen, Tips und Tricks
Command&Contact
PC Games-Lesereinsendungen



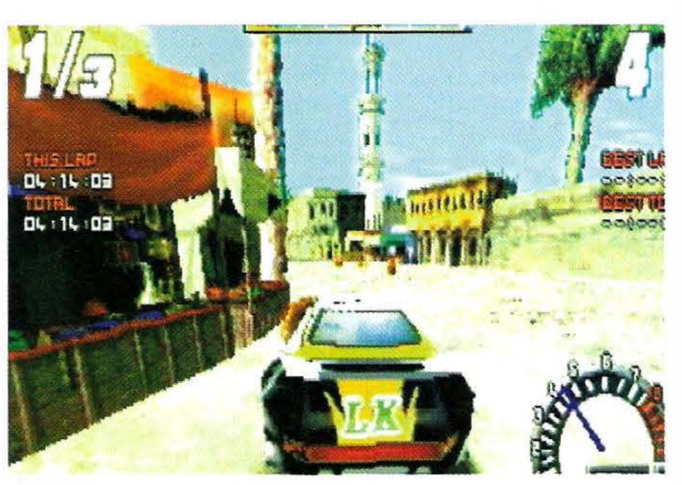
58 ## DAYTONA USA

Nachdem Sega mit Virtua Fighter PC im Sektor Kampfsportspiele mittlerweile den Ton angibt, versucht der Konsolenprofi nun auch bei den Rennspielen die Oberhand zu gewinnen.



42 ## EA SPORTS

In Vancouver, Kanada, werden die besten Sportspiele produziert. Momentan werkeln die innovativen Entwickler an den 97er Versionen von FIFA Soccer, NHL Hockey und NBA Live.

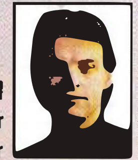


76 ## BLEIFUSS 2

Selten schafft ein Rennspiel den Sprung zum „Spiel des Monats". Bleifuß 2 hat sich diese heißbegehrte Auszeichnung aber redlich verdient. Warum, lesen Sie ab Seite 76.



Gerüchte & News aus Amerika



Markus Krichel schreibt über Wellenreiter

Seit geraumer Zeit hält sich in der PC-Spielebranche das Gerücht von der Existenz des sogenannten **„Games Mass Markets"** in der Luft. Hierbei handelt es sich um die Gruppe der gelegentlichen Spieler, die - könnte man sie als regelmäßige User gewinnen - den **Umsatz in ungeahnte Höhen** treiben könnten. Zur Zubereitung dieses leckeren Marketing-Süppchens benötigt man die folgenden Ingredenzien: a) Ein stabiles Betriebssystem, b) große Namen, c) Full Motion Video, d) simples Gameplay mit sofortiger Gratifikation. **Vorreiter dieser ungeheuren Entwicklung** waren Firmen wie Rocket Science, Turner Interactive, Inscape und eine Handvoll Firmen aus der Filmbranche, die lauthals ankündigten, daß sie wie eine Bombe im Markt einschlagen würden. Knappe zwei Jahre und **ein paar Dutzend Flops** später entpuppt sich die Bombe bestenfalls als Knallerbse. In dem Versuch, das Rad neu zu erfinden, übersahen diese Firmen den wichtigsten Faktor von allen: den Spielspaß. Statt guter Stories, phantasievoller Spielumgebungen und durchdachtem Gameplay gab es zweitklassige Schauspieler (von einigen Ausnahmen wie Christopher Walken abgesehen), **Video statt Interaktion** und zehnminütige Credits auf fünf CDs. Warum um alles in der Welt nimmt man an, daß die Bedürfnisse des Massenmarkts sich von denen der echten Gamer unterscheiden? Und was passiert, wenn es gelingen sollte, den gelegentlichen User zum Dauerspieler zu konvertieren? Mehr Krampf produzieren, um ihn bei der Stange zu halten? Wohl kaum! Let's face it: ein Massenmarkt für Computerspiele **existiert (noch) nicht**. Das einzige Spiel, dem es je gelungen ist, weltweite allgemeine Beachtung zu finden, war Myst. Und alle Versuche, das Spiel zu clonen, endeten bisher erfolglos.

Streit um AD&D

Vier Lizenzpartner

Wer hat sie denn nun? Die Rede ist von den Lizenzrechten für die **nächste Generation** von Advanced Dungeons & Dragons-Spielen. Ist es SSI? Interplay? Sierra? Oder sogar Take 2 Interactive? Die Antwort ist simpel: alle vier (und bald noch mehr). Das AD&D-Universum unterteilt sich in zwölf verschiedene Kampagnen, die individuell lizenziert werden. **SSI** hat zwar immer noch die Rechte für Dark Sun, plant aber zur Zeit keine weiteren Veröffentlichungen. **Interplay** erwarb die Lizenz für die Welten von Forgotten Realms und Planescape (Blood & Magic, Descent to Undermontain und Dragon Dice sollen bald erscheinen). **Take 2** darf Ravenloft verwerten und arbeitet an einem 3D-Kampfspiel mit dem Titel Iron and Blood (Dezember 96). Und **Sierra** zeigte auf der E3 erste Bilder von Birthright. Andere Welten, die noch auf einen Käufer warten, sind Dragonlance, Mystaria, Spelljammer und Council of Wyrms. Damit wären hoffentlich alle Klarheiten beseitigt.



Take 2 verwendet die teure AD&D-Lizenz nicht für das 987. Rollenspiel, sondern für ein Kampfspartspiel.



Birthright ist Sierras erstes Spiel mit Advanced Dungeons & Dragons-Hintergrund. Aber auch Take 2 Interactive, SSI und Interplay arbeiten fieberhaft an Umsetzungen der erfolgreichen Brettrollenspiele.

Wing Commander

Spiel zur Zeichentrickserie

Origin plant die Veröffentlichung eines neuen unabhängigen Wing Commander-Spiels, basierend auf der neuen **Wing Commander-Zeichentrickserie** (siehe Artikel in diesem Heft). Obwohl man als Zielgruppe den jüngeren Gamer und somit die Konsolen-User anpeilt, möchte man den PC-Spielern den animierten Wing Commander nicht vorenthalten. Mark Hamill (Blair), Tom Wilson (Maniac), Dana Delaney (Archer, eine neue Figur) und Malcolm MacDowell (Commodore Tolwyn) leihen ihren jüngeren Ebenbildern ihre Stimmen. Das Spiel befaßt sich mit dem **Kilrathi-Konflikt**, spielt sich auf der Tiger's Claw ab und ist 20 Jahre vor dem ersten Wing Commander angesiedelt. Relativ einfaches, **mehr auf Action ausgelegtes Gameplay** ist zu erwarten.

Caddyhack

Abgedrehtes Minigolf

Daß Minigolf nicht, wie vielfach angenommen, eine sichere, familienorientierte Beschäftigung ist, beweist **Virgin Interactive** mit **Caddyhack**. Zwischen Uzi-schwingenden Porzellanpüppchen, radioaktiv verseuchten Wasserhindernissen und geköpften Touristen müssen Sie sich den Weg zum Loch bahnen. Insgesamt neun Löcher mit Namen wie Titanic, Trailer Park und Mister Fix-It stehen zur Verfügung. Der komplette Kurs wurde als Modell gebaut und anschließend abfotografiert. Modem- und Netzwerkplay ist vorgesehen. Caddyhack erscheint im November dieses Jahres.



Caddyhack überzeugt durch abgedrehte Ideen, die grafisch ausgezeichnet umgesetzt wurden.



Adventure & Rollenspiel & interaktiver Film



Thomas Borovskis verlangt ein Wing Commander-Adventure!

Jetzt hat man schon mal das Glück, in der jüngsten aller Branchen zu arbeiten, und muß doch immer wieder feststellen, daß hier die Gedankengänge der Topmanager genauso festgefahren sind wie überall sonst. In Zeiten, in denen Computerspiele zweistellige Millionenbeträge einspielen, ist es anscheinend nicht mehr möglich, irgendwelche Experimente zu wagen. Betrachtet man beispielsweise die Vorabversion des sicheren Mega-Sellers Command & Conquer 2, so stellt man fest, daß sich im Vergleich zum Vorgänger eigentlich nur wenig verändert hat. Noch auffälliger sind die Ähnlichkeiten zwischen den einzelnen Folgen der Wing Commander-Serie: die Verbesserungen von Teil 3 auf Teil 4 muß man schon fast mit Lupe suchen. Dabei wäre gerade der Markenname „Wing Commander" ein dankbarer Stoff für völlig andere Spiele. Hinter dem simplen Geballer im Weltall steckt eine wirklich interessante Story, die sich für die Umsetzung in ein Adventure geradezu aufdrängt - man müßte das Spiel ja nicht ausgerechnet WC 5 nennen, sondern Wing Commander - The Adventure - oder so ähnlich. Und wenn es schon nicht im Rahmen der bestehenden WC-Serie geht, dann vielleicht mit Wing Commander Academy. Denn auch die in Amerika inzwischen ausgestrahlte Zeichentrickserie bietet bändeweise spannenden Stoff für ein gutes Grafik-Adventure. Leider sind auch hier die Würfel schon wieder gefallen. Origin plant nämlich, ein Actionspiel unter diesem Titel zu veröffentlichen. Wir hätten somit gleich drei parallel laufende Actionspiel-Serien unter demselben Namen: Wing Commander, Wing Commander Privateer und Wing Commander Academy. Also wenn das auf die Dauer nicht langweilig wird...

The Neverhood

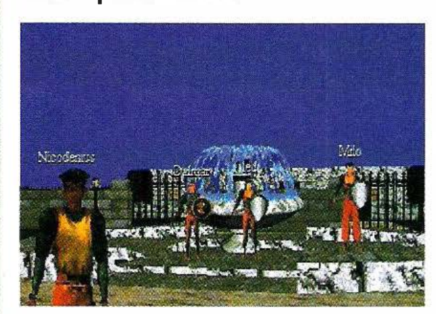
Witziger Weichling



Am ECTS-Stand von Microsoft präsentierte die Firma Dreamworks eine spielbare Version Ihres **Knetgummi-Adventures** The Neverhood. Das Spiel begeisterte nicht nur durch seine absolut gelungenen, witzigen Animationen, sondern auch durch die unerwartet pfiffigen Rätsel. Die Veröffentlichung des nativen Windows 95 Programms ist noch für den **Herbst dieses Jahres** geplant.

Meridian 59

Schon jetzt online!



Während sich Ultima Online noch in der Test- und Planungsphase befindet, stellt auch 3DO ein **großes Online-Rollenspiel mit akzeptabler Grafik** zur Verfügung. Obwohl sich Meridian 59 momentan ebenfalls noch in der Beta-Testphase befindet, haben schon über **25.000 begeisterte Rollenspieler** aus aller Welt auf einen der sechs Server zugegriffen und an dem Spiel teilgenommen. Zahlreiche Monster, NPCs, Quests sowie ein komplexes Charaktersystem garantieren genrespezifisches Vergnügen. Nähere Infos finden Sie im Internet unter http://www.3do.com/studio3do/meridian/.

Die fünfte Dimension

Rätsel der 5. Dimension



Ein Adventure der „alten Machart" kommt demnächst von Eidos. In Die fünfte Dimension wandert der Spieler auf den Spuren eines Zeitreisenden durch verschiedene Epochen.

Nach dem großen Erfolg Ihres interaktiven Abenteuers Das Rätsel des Master Lu bringt die Firma Eidos (ehemals Centregold) demnächst ein weiteres Grafikadventure mit phantastischer Rahmenhandlung. In **Die fünfte Dimension** reist der Spieler in einer Art Zeitmaschine durch mehrere völlig unterschiedliche Szenarien wie eine Raumstation, die Gegenwart oder ein mittelalterliches Land. Da die Sprachaufnahmen für die deutsche Version bereits abgeschlossen sind, rechnen wir für die nächste Ausgabe mit einer Testversion.

Ultima Online

Richard Garriott stellt Online-Projekt vor

Am Messestand auf der ECTS 96 hatte Electronic Arts diesmal einen ganz besonderen Gast: **Richard Garriott**, Chef und Gründer von Origin, präsentierte die ersten Fakten zu seinem Internet-Rollenspiel Ultima Online, das 1997 ans Netz gehen soll. Bis zu **3.000 Spieler** können sich dann gleichzeitig in der Welt von Ultima Online aufhalten. Falls die Anzahl der Teilnehmer diese Grenze übersteigt - wovon auf alle Fälle auszugehen ist - werden einfach weitere Welten „eröffnet". Da Origin der wachsende Konkurrenzdruck durch andere Anbieter nicht entgangen ist, betonte Garriott die Einmaligkeit seines Projektes: „Allein die Demoversion von Ultima Online ist schon über 300 MByte groß. Die Spielumgebung ist so ausgedehnt, daß ein Spieler **zehn Stunden** ununterbrochen laufen müßte, um vom einen Ende der Welt zum anderen zu kommen." Konkrete Angaben hatte Garriott auch zu den entstehenden Kosten: „In den Staaten werden wir Ultima wie ein ganz normales Spiel verkaufen. Im Preis inbegriffen sein wird dabei eine bestimmte Anzahl von Online-Stunden. Wer danach weiterspielen möchte, kann sich für **zehn bis zwanzig Dollar** im Monat unbeschränkten Zugriff abonnieren". Weitere Infos unter der WWW-Adresse http://www.owo.com/uo.html.



Action-Sportspiele Jump & Runs



Oliver Menne schreibt über brachliegende Technik

Nachdem sich die Olympischen Spiele - zumindest auf dem PC - als Flop herausstellten, können sich **Sportspielfans** endlich wieder über ein paar vielversprechende Neuankündigungen freuen. Electronic Arts verblüffte bei einer Präsentation in Kanada alle anwesenden europäischen Journalisten mit der aktuellen Produktpalette: wie von einem anderen Stern, lassen die neuen Titel die stark gewachsene Konkurrenz **vor Neid erblassen.** Durch die Verwendung von „Motion Capturing" und „Motion Blending" ist es den Kanadiern gelungen, das Genre neu zu beleben. FIFA Soccer 97, NHL Hockey 97 und Co. wirken so realistisch wie nie zuvor.
Da stellt sich unweigerlich die Frage: „Warum nutzt EA Sports diese zukunftsweisende Technologie nicht auch für Spiele anderer Genres?" Ganz besonders geeignet wäre die Engine wahrscheinlich für **Kampfsportspiele:** Bewegungsabläufe könnten lebensecht dargestellt werden, ohne daß in puncto Grafik Abstriche gemacht werden müßten. „Wir denken darüber nach, auch in anderen Genres tätig zu werden. Wir machen beispielsweise die Konsolenumsetzung von WarCraft 2 - mal sehen, was danach kommt", meinte Firmensprecher Keith Dundas zu diesem Thema. Ein Satz, der hoffen läßt, schließlich gibt es von EA Sports **ausnahmslos** gute Spiele. Es wäre wünschenswert, wenn sich das innovative Softwarehaus an der Westküste Kanadas dazu entschließen könnte, nicht nur Sportspiele zu produzieren, sondern auch in anderen Genres tätig zu werden. Fast unvorstellbar: was für ein Spiel dürften wir erwarten, wenn Electronic Arts die **geballte Kreativität** des Konzerns (Bullfrog, Origin, EA Sports) für ein Projekt zusammenlegen würde?

Area 1

Spielhallenklassiker

Williams Entertainment arbeitet momentan an einer Umsetzung des **Spielautomaten** Area 51, die noch vor Weihnachten auf den Markt kommen soll. Das klassische Actionspiel wirkt ein wenig wie Virtua Cop, bietet aber einige zusätzliche Optionen. Beispielsweise können Sie per Tastendruck in Deckung gehen oder zur Seite springen. Seit knapp zehn Monaten führt Area 51 die **amerikanischen Charts** an, das sagt doch einiges über die Qualität aus, oder?

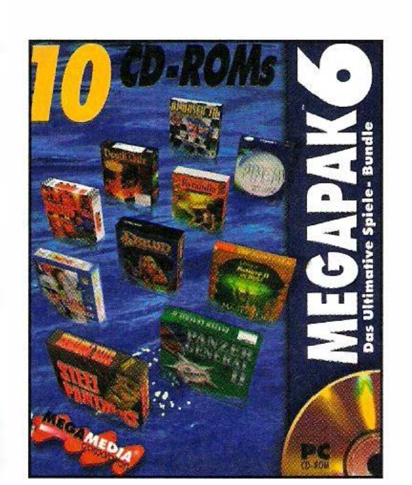
Bedlam

Roboter-Jagd

In ferner Zukunft. Die Menschheit wird diesmal nicht von einer außerirdischen Macht, sondern von einer eigenen Kreation bedroht: überall auf dem Erdball drehen Roboter, die zur Unterstützung in Produktionsunternehmen eingesetzt werden, völlig durch und planen eine blutige Revolution...
Sie übernehmen die Rolle eines Söldners, der sich gegen die bio-mechanischen Ungetümer stellt und die alte Ordnung wiederherstellen möchte.
Insgesamt müssen **fünf Gebiete**, die jeweils in fünf kleinere Territorien ausgesplittet wurden, von der **Roboter-Plage** befreit werden. Sie können dazu auf verschiedene Waffensysteme, die sich während des Spiels durch Aufsammeln von Extras verbessern lassen, zurückgreifen. Außerdem stehen Ihnen **drei Fahrzeuge** zur Verfügung, zwischen denen Sie beliebig umschalten können - der Söldner der Zukunft greift nämlich nicht mehr persönlich in die Schlacht ein, sondern dirigiert seine Panzer per Fernbedienung.



Bedlam bietet wüste Explosionen und rasante Action. Gespielt wird aus einer isometrischen Perspektive.



Megapak 6

Zehn Spiele für 100 Mark

Ab sofort im Handel befindet sich das Megapak 6 von Mega Media. Für knapp 100 Mark bekommen Sie mit dieser Sammlung **brandaktuelle** Action- und Sportspiele (u. a. Manic Karts, Action Soccer, Al Unser Jr., Pinball 3D-VCR). Aber auch Adventure-Fans werden schnell fündig (Riddle of Master Lu, Legend of Kyrandia 3, Death Gate, Druid) und Strategiefreunde kommen ebenfalls auf ihre Kosten (Steel Panthers, Panzer General 2). Eine gelungene Mischung...



Simulationen & Rennspiele & Flugsimulationen

Harald Wagner hat auch einen Wunsch

Grand Prix 2 von MicroProse ist eines der **populärsten Autorennspiele**, das zur Zeit erhältlich ist. Obwohl es an den Spitzen der Verkaufscharts steht, sind die Spieler mit dem Gebotenen offensichtlich nicht zufrieden. Nach den weltweiten Protesten ob des ständig hinausgezögerten Verkaufsstarts rotten sich die Spieler nun im Internet zusammen und erstellen die **abenteuerlichsten Wunschlisten**. Da möchte jemand im nächsten Update die aktuellen Fahrer und Teams wissen, der nächste braucht eine Verknüpfung von Formula One Grand Prix II und Grand Prix Manager, wieder ein anderer hätte gerne **einen Strecken-Editor**. In endlosen Listen werden die skurrilsten Wünsche zusammengetragen, um diese geistigen Ergüsse dem Rest der Welt mitzuteilen. **Wirklich sinnlose Wünsche** sind erfreulicherweise **selten**, und so hat man berechtigten Anlaß zu hoffen, daß diese Listen wie ein offener Brief wirken. Normalerweise gehen Spielereinsendungen in der Post der meisten Softwarehäuser „verloren": als Einzelperson hat man kaum die Möglichkeit, seine Wünsche durchzusetzen. Sollte sich diese Praxis durchsetzen und sollten die Verantwortlichen in den Softwarehäusern sich die Anregungen zu Herzen nehmen, könnten die Game-Designer ohne großen Aufwand den **Nerv der Käufer** treffen und so manche Investition auf sichere Beine stellen. Obwohl es diese Möglichkeit schon immer gab, ist mir keine Umfrage bekannt, die Computerspieler befragt hätte, welche Features sie bei einem Spiel wichtig fänden. So ist es ein echter Weihnachtswunsch, daß sich aus den GP2-Wunschlisten eine **Internetkultur** entwickelt, die der Softwarepolitik einiger Hersteller auf die Sprünge hilft.

Air Warrior Messe

Messe-Sponsoring

Interactive Magic hat angekündigt, daß die Firma die privat organisierte Air Warrior Messe sponsern will. **Die von Air Warrior-Piloten** ins Leben gerufene Zusammenkunft soll dem Einzelnen Tips und Tricks und vor allem jede Menge Multiplayer-Spielspaß bieten. Ort des Treffens ist vom 31. Oktober bis zum 3. November Orlando in Florida.



Usertreffen mit potenter Unterstützung: Air Warrior-Spieler konnten sich den Segen von Interactive Magic sichern.

Super EF2000

Was lange währt, ...

... kann auch noch etwas länger währen. Monate nach der ersten Ankündigung ist DIDs Windows 95-Konvertierung von Super EF 2000 immer noch nicht fertig. Grund für die Verzögerung ist nicht die Portierung der Grafikroutinen, sondern der **neu hinzugekommene Missionsplaner**. Mit diesem soll der Spieler sich vorhandene Missionen zu völlig neuen Produkten umbauen können. Eine einfache Mausbedienung soll die **komplexe Software** bedienbar machen, um anspruchsvolle Missionen zu gestalten, sollte man sich dennoch einige Tage Zeit nehmen.



Der neue Missionsplaner geizt nicht mit seiner Optionsvielfalt. An der Benutzerführung muß jedoch noch gearbeitet werden.



Die Grafiken von Super EF2000 entsprechen denen der DOS-Version.

Carmageddon

Krieg der Karossen

Sales Curve Interactive, bekannt durch Titel wie Kingdom O'Magic und SWIV, plant für Frühling 1997 eine **Neudefinition des Genres Rennspiele**. Carmageddon soll die Parodie eines Rennspiels heißen, in der es in erster Linie um das Rammen und Von-der-Piste-Schieben von gegnerischen Fahrzeugen geht. Die schnelle und detailreiche SVGA-Grafik wird dem ähnlich gearteten Destruction Derby 2 ein schweres Leben bereiten. Ob die geplante Honorierung von überfahrenen Fußgängern in der deutschen Version beibehalten wird, stand zum Redaktionsschluß noch nicht fest.

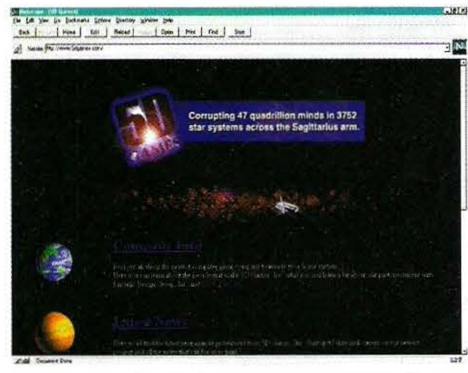


Keinesfalls eine Simulation: Carmageddon legt Wert auf Action, nicht auf Fahrwerkseinstellungen.

5D Games

Papyrus verliert Game-Designer

Fünf Game-Designer von Papyrus, beteiligt an Projekten wie NASCAR Racing oder IndyCar Racing, haben das Softwarehaus verlassen. Unter dem Namen 5D Games wollen sie ab Weihnachten 1997 3D-Actionspiele veröffentlichen - außer dem Titel des ersten Softwareprojekts, „G-Zero", sind allerdings noch keine Einzelheiten bekannt. Im Augenblick sind die Fünf mit der Erstellung einer **allgemeingültigen Grafik-Engine** beschäftigt, die später für schnelle Releases sorgen soll.



Noch kein einziges fertiges Produkt, aber bereits mit eigenem Server im Internet vertreten: 5D Games.



WiSims & Strategie & Denkspiele



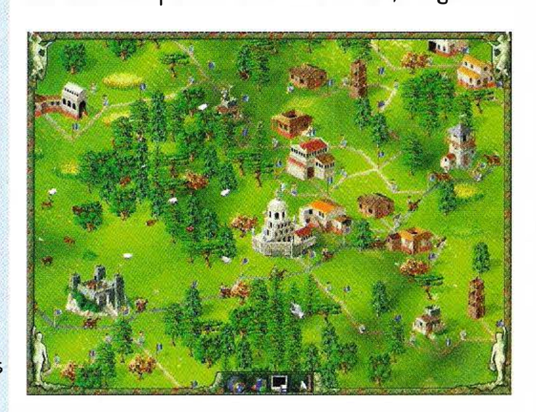
Petra Maueröder über große Namen und kleine Katastrophen

Ist es moralisch verwerflich, einem Spiel von LucasArts oder Bullfrog eine Wertung unter 80 % zuzumuten? Solange es sich um **Afterlife** oder **Gene Wars** handelt, sicherlich nicht. Merke: Vor dem gestrengen PC Games-Tribunal **sind alle Labels gleich - bei uns gibt es keinen „Schonwaschgang" für große Namen.** Ganz abgesehen von den Herstellern waren allerdings auch viele Leser dezent geschockt über die relativ **niedrig-prozentigen Ratings**, die wir **für die zuvor hochgehandelten, ansatzweise revolutionären Titel** vergeben haben. Wen wundert's? Die beiden genannten Companies gehören zu einem elitären Zirkel, der zu Recht hohes Ansehen und einen bemerkenswerten Ruf genießt. **Wie konnte es trotzdem zu solchen Qualitäts-Einbrüchen kommen?** Daß das erste LucasArts-Strategiespiel nicht gleich SimCity 2000-Koliber hat, ist noch am ehesten nachvollziehbar. LucasArts braucht sicherlich keine neunmalklugen Ratschläge naseweiser Redakteure, aber ein gutgemeintes „Schuster, bleib' bei Deinen Leisten" (Adventures, SciFi-/3D-Action) sei in diesem Fall erlaubt. Noch beunruhigender: Gene Wars, das **weit unter den Möglichkeiten von Bullfrog** rangiert und überdeutlich den zuletzt nachlassenden Einfluß von Mastermind **Peter Molyneux** bei der EA-Tochterfirma dokumentiert (wie kürzlich bekannt wurde, hat der Firmengründer und „Vater" von Populous, Syndicate, Theme Park und Magic Corpet „seine" Firma bereits verlassen und fängt nochmal ganz von vorne an). Zusammen mit Hunderttausenden von Strategie-Fans hoffen wir inständig, daß wenigstens **Dungeon Keeper, C&C: Alarmstufe Rot, StarCraft & Co.** den zuteilgewordenen Vorschußlorbeeren gerecht werden.

Die Siedler 2 Mission Disk

Noch mehr „Veni, vidi, vici"

Auf der CeBIT Home in Hannover wurde es endlich offiziell: Rechtzeitig vor dem diesjährigen Weihnachtsfest veröffentlicht Blue Byte die langersehnte **Mission-CD** zum Strategie-Bestseller **Die Siedler 2**, der bislang weit über 150.000 mal verkauft wurde. Mit dabei: **20 komplett neue Karten** für Fortgeschrittene und Profis und - das ist der eigentliche Hammer - ein **komfortabler Editor**, mit dem Sie Ihre eigenen Missionen kreieren können. Der Preis für die Mission-Disk steht noch nicht endgültig fest, soll aber auf jeden Fall unter DM 50,- liegen.

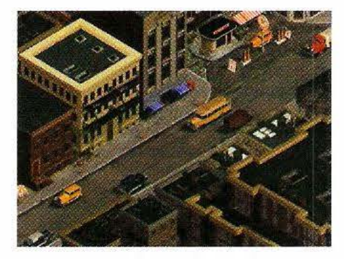


Nachschub gefällig? Wer Die Siedler 2 durchgespielt hat, darf sich auf die angekündigte Mission-Disk freuen.

Al Capone

Kriminelles von Magic Bytes

Als eine von wenigen deutschen Companies war **Magic Bytes** (Biing!) überhaupt auf der ECTS vertreten und zeigte einige bemerkenswerte Neuheiten, darunter eine **Wirtschaftssimulation** mit thematischen Parallelen zu Starbytes Dime City. Al Capone spielt im **Chicago der 20er Jahre**, wo Sie als frischgebackener **Boß eines Gangster-syndicats** alles daransetzen, das Prohibitionsgesetz zu unterwandern und mit illegalen Brennereien, Schmuggeleien und eigenen Lokalen dicke Gewinne einzufahren. Hinzu kommen Schutzgelderpressungen, Bandenkriege, Bestechungen, Erpressungen und Attentate. Die **isometrische SVGA-Stadtansicht** mit ihren mehr als **120 authentisch nachgebildeten Gebäuden** und den herumkurvenden Oldtimern sieht schon jetzt unverschämt gut aus. Der Haken an der Geschichte: vor dem **1. Quartal 1997** ist mit Al Capone nicht zu rechnen.

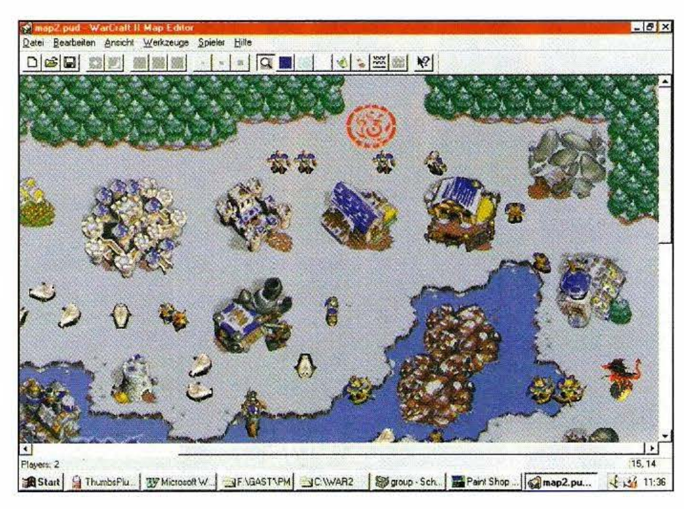


Die isometrische Stadtansicht von Chicago ist in alle Richtungen scrollbar. Hinter jedem Gebäude verbergen sich weitere Räumlichkeiten.

WarCraft 2 goes Dancefloor

Blizzard stürmt nun auch die Musik-Charts

Man kombiniere **tanzbare Rhythmen mit eingängigen Melodien**, mixe das Ganze dann mit bekannten **Samples** aus dem Echtzeitstrategie-Knüller **WarCraft 2** - und schon müssen sich Scooter, Culture Beat oder Masterboy warm anziehen: Das deutsche Blizzard-Team hat in Zusammenarbeit mit dem Platten-Multi Polydor und dem deutschen Duo **„Mr. Tom & Got Show"** eine Maxi-CD mit **sechs Soundtracks** (u. a. eine 180 bpm-Techno-Variante) arrangiert, für die derzeit sogar ein VIVA-/MTV-kompatibles Video produziert wird! Für deutlich unter DM 20,- bekommt man voraussichtlich **ab Ende Oktober** zusätzlich **80 brandneue WarCraft 2-Levels** quasi als „Zugabe" obendrauf.



Die 80 neuen Missionen, die auf der Audio-CD mitgeliefert werden, sind allesamt mit dem WarCraft 2-eigenen Editor entstanden.



Multimedia & Online & Hardware



Herbert Aichinger ist hocherfreut über seine Windows 95-Installation

Ach, was waren das für gräßliche Zeiten, als Windows 3.1 jedes Jahr einen **langsamen Tod** starb. Jedes Spiel, jede Anwendung hinterließ in den INI-Dateien Spuren, legte seine eigenen DLLs in den Systemverzeichnissen ab und sorgte dank **mangelhafter Deinstallationsroutinen** dafür, daß Windows ständig langsamer und instabiler wurde. Windows 95 sorgt hier (vor allem in Zusammenarbeit mit Microsofts genialen Grafikroutinen DirectX) für Abhilfe: das schleichende Ableben des Betriebssystems gehört der Geschichte an. Da wichtige Einträge nun an verschiedenen Stellen der kryptischen **Registrationsdatenbank** geführt werden und zyklische Verweise an der Tagesordnung sind, ist eine manuelle Deinstallation völlig unmöglich geworden, auch die automatische Deinstallation schlägt wie in den alten Zeiten meist fehl. **Moderne Windows 95-Spiele** installieren freundlicherweise die (zum Zeitpunkt der Spielerstellung) aktuelle Version von DirectX - ungefragt, ohne Eingriffsmöglichkeit und natürlich ohne Deinstallationsmöglichkeit.
Treiber, die spezielle Grafikkarten unterstützen, **werden nicht mitgeliefert**, und somit fährt jeder Rechner dank DirectX nur noch im ersten Gang. Nebenbei wird der Faxtransport behelligt, das Booten wird zum Geduldspiel und der Wildwuchs der DirectX-Versionen führt nach kürzester Zeit zum völligen Stillstand des Systems. Einzige Abhilfe: **Neuinstallation von Windows 95**.
Da dies jeder Spieler, der die eine oder andere Software installiert, im Abstand von ca. zwei Monaten durchführen muß, wird automatisch für saubere INI-Dateien, System-Verzeichnisse und Registrationsdatenbanken gesorgt - ist das nicht großartig?

Hugo auf Online 1

Online Online

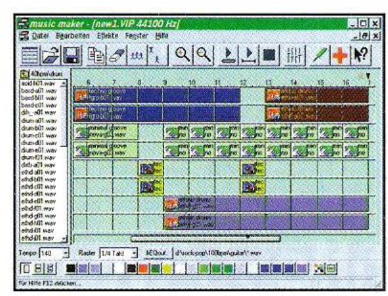
Schöne Grafiken und gleichzeitig **kurze Ladezeiten** verspricht das Konzept, mit dem der TV-Sender Kabel 1 ins Internet startet. Auf einer CD-ROM finden sich bereits **90 Prozent aller notwendigen Artworks**, lediglich neue Informationen und wenige Bilder werden über die Telefonleitung auf die Festplatte nachgeladen. Zu finden sind neben aktuellen Programmangeboten ein Chatcafé, Online-Spiele und diverse Gewinnspiele. Via E-Mail hat man die Möglichkeit, in **Live-Sendungen** einzugreifen.



Online 1 nennt sich der Internetservice des TV-Senders Kabel 1. Spezielle Software ist Voraussetzung zur Teilnahme.

Magix Music Maker

Musik aus dem Baukasten...



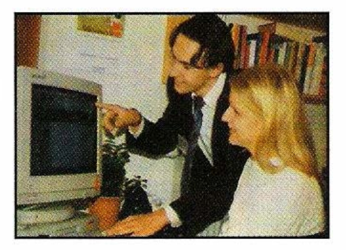
Samples aneinanderreihen, anhören, neu zusammenstellen - fertig ist die Housemusik.

... verspricht Version 2.0 des Music Makers aus dem deutschen Softwarehaus Magix Entertainment. Durch einfaches Aneinanderhängen der **mitgelieferten Samples** in mehreren Kanälen lassen sich schnell ansprechende Melodien erzeugen. Um einem D.J. Bobo das Wasser reichen zu können, bedarf es zwar einiger Einarbeitungszeit, nach wenigen Tagen schon lassen sich jedoch **eigene Kreationen** der Bekanntschaft vorführen. Grundkenntnisse wie etwa Notenlesen sind nicht notwendig, eine vage Vorstellung von Takt und etwas Melodie sollte man jedoch mitbringen.

Otto Versand Starthilfe

Service... find ich gut

Was nutzt einem **der preiswerteste Computer**, wenn man bei jedem noch so kleinen Problem im Regen steht? Der Verzicht auf teuren Service hat schon so manchen PC-Versender und nicht zuletzt der Handelskette ESCOM das Rückgrad gebrochen, ein Indiz für die Notwendigkeit der Kundenbetreuung. Aus diesem Grund hat der Otto-Versand die sogenannte **Starthilfe** ins Leben gerufen: Nach einem PC-Kauf aus dem Otto-Katalog kommt nach persönlicher Terminabsprache ein Techniker ins Haus, der den Rechner aufbaut und konfiguriert und sogar den User in die **Grundbegriffe** seines Systems einweist.



Kaum ein PC läuft von Anfang an problemlos: Der Otto-Techniker hilft über Startprobleme hinweg.

Gatorade im Internet

Harte Fakten, softe Drinks

Dem Trend zu **eigenen Homepages** kann auch Gatorade Deutschland nicht entfliehen und richtete im Internet einen eigenen Server ein. Um die Surfer nicht nur mit Werbung zu langweilen, wurden auf den Seiten interessante Informationen rund um die **Themen Ernährung und Sport** gesammelt. Ohne erhobenen Zeigefinger und penetrante Hinweise auf das eigene Produkt werden die Abläufe bei starker sportlicher Beanspruchung im Körper erklärt.



Nicht nur Werbung, sondern allerlei Infos zu Gesundheit und Fitness werden auf der neuen Gatorade-Homepage geboten.



LucasArts

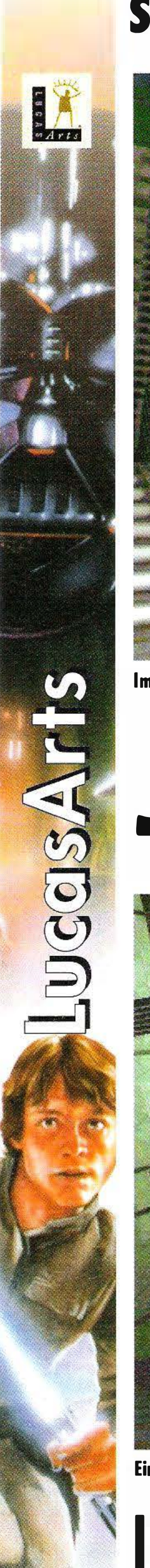
Power of



Markus Krichel war wieder für Sie mit gespitztem Bleistift und laufender Videokamera unterwegs. Diesen Monat berichtet er aus San Rafael im sonnigen Kalifornien, dem Domizil von LucasArts. Hier wird eifrig an potentiellen Hits gearbeitet, die teilweise zum Weihnachtsfest, teilweise aber auch im nächsten Frühjahr auf den Markt kommen werden. Begleitend zu seinem Artikel finden Sie auf der CD-ROM einen exklusiven Filmbericht mit brandheißen Szenen aus Jedi Knight, Outlaws und X-Wing vs. TIE Fighter.

LucasArts ist ein leises Unternehmen. Während andere Computerfirmen sich bei jeder Gelegenheit mit neuen Superlativen brüsten und jedes noch so kleine Technologie-Recycling sofort als neues Design-Wunder preisen, hält sich die erfolgreichste aller Spielesoftwarefirmen bescheiden im Hintergrund. Statt dessen läßt man Taten sprechen. Besonders deutlich wurde dies auf der ECTS, die im vergangenen Monat in London stattfand. Ohne viel Aufhebens teilte man den baß erstaunten Besuchern - inklusive Fachpresse - kurzerhand mit, daß man bereits seit mehreren Monaten an Monkey Island 3 und Star Wars: Rebellion arbeite. Zum Beweis lieferte man dann auch gleich die ersten Screenshots mit. Kombiniert mit den drei weiteren geplanten Neuveröffentlichungen X-Wing vs. TIE Fighter, Jedi Knight und Outlaws scheint LucasArts bereits jetzt ein neues Rekordjahr sicher.
Kein Wunder, wenn man bedenkt, daß bei jedem Produkt die allgegenwärtige Präsenz des erfolgreichsten Filmemachers der Welt deutlich wird. Man sollte nun nicht fälschlich annehmen, daß George Lucas jeden Morgen bei seinen Spieldesignern nach dem Rechten sieht. Aber ebenso wie bei seinen Filmen versteht er es wie kein anderer, die größten Talente zu rekrutieren und ein Team zu formen, das seine Visionen umsetzen kann. „Es ist einfach aufregend zu wissen, daß wir jemanden als Boß haben, bei dem Kreativität und Qualität immer die erste Priorität sind", meint Firmensprecherin Heather Twist. „Derselbe Qualitätsstandard, der für alle anderen Lucas-Produkte gilt, wird auch bei LucasArts angesetzt." Und die 250 Angestellten im kalifornischen San Rafael tun ihr Bestes, um ihren Brötchengeber nicht zu enttäuschen.
Selbst wenn man bedenkt, daß die Nachricht von Monkey Island 3 wie ein X-Wing-Torpedo einschlug, sollte man nicht überrascht sein, wenn Jedi Knight am Ende den Preis als erfolgreichstes LucasArts-Spiel davontragen würde.

the Force





Im Inneren des Todessterns warten riesige Kampfroboter auf den Spieler. Mit diesem Walker ist nicht zu spaßen.

Jedi Knight

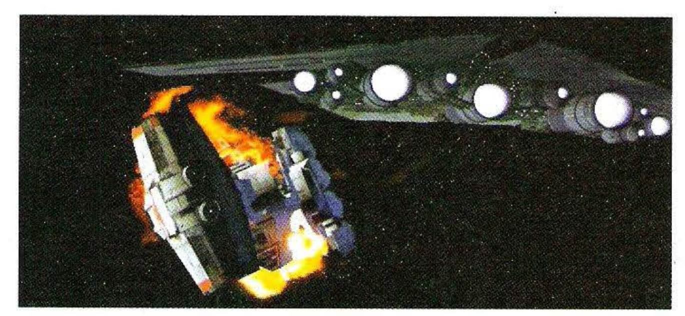


Einzelne Objekte machen in Jedi Knight einen sehr originalgetreuen Eindruck, wurden Sie doch mit Texturen belegt.

Ist das der Trailer für den neuen Star Wars-Film? Diese Frage hörte man am Stand von LucasArts wohl hundertmal während der E3. Bei der Vorschau, die so viele Besucher in Staunen versetzte, handelte es sich um eine Zusammenfassung verschiedener Cut-Szenen aus Jedi Knight. Tatsächlich könnte der cinematische Aspekt von Jedi Knight mit seinen Lichtschwertduellen, Weltraumschlachten, Aliens und den zahlreichen bekannten oder speziell für das Spiel entworfenen Raumschiffen direkt einem Star Wars-Film entsprungen sein. Zum ersten Mal in der Geschichte von Star Wars wird auch Coruscant, der Heimatplanet des Imperators Palpatine und dessen Palast zu sehen sein. Auch die bizarren Außerirdischen - bis heute einer der Hauptgründe für die anhaltende Popularität der Filme - wurden integriert. Da gibt es Rodianer (wie Greedo), Twi'lek (Bib Fortuna, der Majordomus von Jabba) und selbst Darth Vader, der dunkle Lord der Sith, hält imperiale Offiziere im ferngesteuerten Würgegriff.

Zum ersten Mal: das Lichtschwert

Kyle Katarn, der junge Söldner, ist auch diesmal wieder der Held des Spiels. Im zweiten Teil geht Kyle auf eine Reise in seine eigene Vergangenheit und erforscht die Wege der Jedi-Ritter und der Macht. Durch seinen toten Vater, der selbst ein Jedi war, und von seinem Mentor Ran erfährt Kyle, daß der dunkle Jedi Jerec finstere Pläne schmiedet. Jerec, verantwortlich für den Tod des älteren Katarn, ist auf der Suche nach einer versteckten Jedi-Grabstätte. Da die Macht mit dem Tod eines Jedi nicht einfach versiegt, sondern ewig weiter existiert, will Jerec die finsteren Kräfte der dort begrabenen Jedi für seine dunklen Zwecke heraufbeschwören. Auf dieser Mission stehen ihm sechs grimmige Jedi zur Seite. Kyles Aufgabe besteht natürlich darin, Jerec und seine Helfer zu stoppen und den Tod seines Vaters zu rächen.
Neben dem üblichen Feuerarsenal, wie zum Beispiel Blaster und Thermaldetonatoren, steht Kyle als angehendem Meister auch erstmals die traditionelle Waffe des Jedi-Ritters - das Lichtschwert - zur Verfügung. Diese ebenso elegante wie töd-



In den Zwischensequenzen wird nicht mit Spezialeffekten gegeizt.

liche Waffe stellt alle anderen Geschütze problemlos in den Schatten.

Der Weg des Jedi

Doch mit dem Status eines Jedi ist auch eine große Verantwortung verbunden. Kyle muß zunächst den Umgang mit der Macht erlernen und Kontrolle über sie gewinnen, ohne dabei auf die dunkle Seite überzu schwenken. Hier übernimmt Jedi Knight Elemente des traditionellen Rollenspiels. Für jede Mission erhält Kyle Erfahrungspunkte und neue Jedi-Fähigkeiten. Auch zwischen den Missionen ist es ihm durch spezielles Training möglich, die Wege der Macht zu erforschen und sein Wissen zu vergrößern. Die Macht erschließt ihm schließlich eine völlig neue Kampfweise, die alle anderen Waffen überflüssig macht. Hierbei handelt es sich um die mentalen Fähigkeiten eines ausgebildeten Jedi, der sich für andere unsichtbar machen kann oder über eine ungeheure Überzeugungskraft verfügt. Weiterhin kann er einen Schutzschild um sich herum erzeugen, den bereits erwähnten berührungslosen Würgegriff einsetzen, zu riesigen Sprüngen à la Luke Skywalker ansetzen und sich selbst und andere heilen. Mit zunehmender Erfahrung erhöht sich auch die Distanz, über die Kyle diese Fähigkeiten einsetzen kann. Um es mit den Worten von Ben Kenobi zu sagen: "Nur ein voll ausgebildeter Jedi mit der Macht auf seiner Seite wird sich behaupten."

Die dunkle Seite der Macht

Wie TIE Fighter bereits eindeutig bewiesen hat, übt die dunkle Seite der Macht auf viele Spieler eine große Faszination aus. Auch in Jedi Knight ist diese Möglichkeit gegeben. Prinzipiell kann der Spieler sich für eine Seite entscheiden. Kyle hat die Möglichkeit, vom Pfad der Tugend abzuweichen und seine Kräfte für dunkle Zwecke einzusetzen. Dadurch scheint die Lösung seiner Aufgabe zwar auf den ersten Blick einfacher, und er gewinnt seine Kräfte schneller, allerdings muß er sich dann später mit den Folgen herumschlagen. Auf jeden Fall bietet diese Alternative eine hohe Wieder-



Der Anflug auf eine Weltraumstadt ist wirklich atemberaubend.

Interview

Jedi Knight Projektleiter Justin Chin und Spezialeffekt-Guru Mike Levine im Interview mit Markus Krichel.

Wie setzt man die visuellen Effekte eines 20 Jahre alten Films in einem modernen Computerspiel um?
Mike: Während die meisten Spezialeffekte mit dem Einsatz aller technischen Mittel so realistisch wie möglich gestaltet werden, besteht bei anderen das umgekehrte Problem. Als Star Wars erschien, wurde hauptsächlich mit analogen Effekten gearbeitet, was besonders bei den Lichtschwertern sichtbar wird. Und um die Integrität zu wahren, können wir nicht einfach ein neues Digitalschwert einführen. Wir mußten also erst einmal herausfinden, wie die das damals überhaupt gemacht haben und dann einen „alten" Effekt entwickeln.

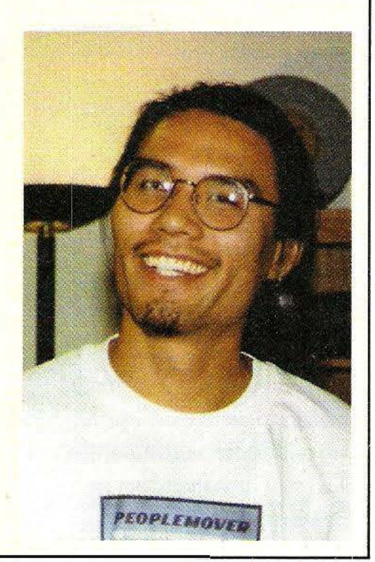
War George Lucas an diesem Projekt beteiligt?
Justin: George ist eigentlich an allen seinen Projekten beteiligt. Heute werden z. B. alle Trailer für Jedi Knight drüben auf der Ranch vorgeführt. Solange alles gut geht und ihm unser Zeug gefällt, hören wir auch nichts. Allerdings werden wir sofort informiert, wenn das nicht der Fall sein sollte.

Was hat Jedi Knight im Vergleich zum Vorgänger an echten Neuerungen zu bieten?
Justin: Da wäre zunächst einmal die neu überarbeitete 3D-Engine, die texturierten Spielcharaktere, der Netzwerk-Modus, 3D-Kartenunterstützung, Win95 als Betriebssystem, DirectX-Sound, eine wesentlich ausgefeiltere Handlung, speziell für das Spiel entwickelte Figuren, Droids und Schiffe und natürlich der Einsatz der Macht mit all ihren physischen und mentalen Aspekten sowie das Lichtschwert und...

Genug, genug, Du hast mich überzeugt. Beim letzten Mal gab es relativ wenig Videoszenen, dieses Mal scheint Ihr Euch qualitativ und quantitativ wesentlich gesteigert zu haben.
Mike: Jedi Knight erzählt eine epische Geschichte, die nur mit entsprechendem unterstützenden Filmmaterial voll zur Geltung kommen kann. Dementsprechend wurde auch das Budget festgelegt. Das Resultat: die Spezialeffekte und Filmszenen sind wirklich spektakulär. Jede Menge Blue Screen-Charaktere vor computergenerierten Hintergründen. Was sich so lapidar anhört, sind allerdings wahrscheinlich die besten Effekte, die je in einem Spiel zu sehen waren.

Wie realistisch ist das Erscheinungsdatum April 97, und würdet ihr unseren Lesern für den Fall, daß es nicht rechtzeitig erscheint, Eure Telefonnummern geben?
Justin: Von unserer Seite aus gesehen ist es sehr realistisch. Selbst das Verpackungsdesign ist bereits fertig, und die Missionen stehen fast alle. Auch mit dem Netzwerkplay kommen wir gut voran. Und...äh...wir haben leider kein Telefon...ehrlich...

Tja dann...Möge die Macht mit Euch sein!
Mike und Justin: Sehr originell.



Justin Chin arbeitet schon seit längerer Zeit für LucasArts und ist jetzt Projektleiter für Jedi Knight.

spielbareit, insbesondere durch die Tatsache, daß beide Seiten über unterschiedliche Kräfte und Fähigkeiten verfügen.
Ein Blick auf Jerec und seine Horde zeigt, daß die dunkle Seite nicht unbedingt attraktiv ist. Sehen wir einmal davon ab, daß es sich hierbei um die häßlichste Ansammlung von Widersachern handelt, die jemals auf einem Monitor zu sehen war, leiden diese wenig glorreichen Sieben unter einem bemerkenswerten Mangel an Charakter. Anführer Jerec personifiziert das ultimative Böse und seine Kumpels versuchen sich gegenseitig an Fiesheit zu übertreffen. Boc ist ein schweigsames Wesen, das gleich zwei Lichtschwerter schwingt und kaum zu besiegen ist. Sarris repräsentiert die weiblichen Jedi. Ihre Stärken liegen im mentalen Bereich, allerdings sollte ihre Kampfkraft nicht unterschätzt werden. Maw ist ein verbitterter, vom Leben enttäuschter Krieger der eine geradezu perverse Freude am Abschlachten seiner Gegner findet. Die beiden nächsten Jedi, Gorc und Pic, sind Zwillinge, die nur im Tandem kämpfen. Gorc mißt fast zweieinhalb Meter, während Pic, der sich beim Kampf an Gorcs Schulter festklammert, nur halb so groß ist. Yun ist das jüngste Mitglied der Truppe und immer darauf aus, seinen eigenen Wert für die dunkle Seite unter Beweis zu stellen. Dies macht ihn vollkommen unberechenbar, und seine Arroganz macht ihn zum Risikofaktor innerhalb der Gruppe. Neben den dunklen Jedi trifft der Spieler noch auf andere Gegner, wie Stormtrooper, AT-ST (All Terrain Scout Transporter, auch als Chicken Walker bekannt) und eine Unmenge anderer Aliens. Tatkräftige Unterstützung erhält man durch Jan, die mit zarter Frauenhand ein tödliches Lichtschwert schwingt, und von Ran, dem wohlmeinenden Lehrer und Mentor. Dafür, daß der Humor nicht zu kurz kommt, sorgt Wee-Gee, der Droide, der von Kyles Vater gebaut wurde.

Die technische Seite der Macht

Auch in technischer Hinsicht hat Jedi Knight einiges zu bieten. Die Game-Engine wurde komplett überarbeitet, wodurch eine wesentlich detailliertere Darstellung der verschiedenen Charaktere und der Spielumgebung möglich wurde. Zum Zeitpunkt meines Besuchs war geplant, alle gängigen 3D-Karten, programmierbare Joysticks und selbst VR-Helme zu unterstützen. Außerdem verspricht „Larry the O", der zuständige Toningenieur, digitale Soundeffekte und einen Soundtrack, der selbst John Williams zur Ehre gereichen würde.
Jedi Knight ist ein in sich abgeschlossenes Single Player-Spiel, verfügt aber über einen ausgewogenen Netzwerk-Modus (Modem-to-Modem, LAN oder Internet) mit drei verschiedenen Spielvarianten (Total Combat, Group Combat oder Territorial Combat), die bis zu acht Spieler zulassen. Im Total Combat-Modus kämpft jeder gegen jeden, und der letzte, der steht, hat gewonnen. Group Combat ermöglicht das Formieren von Gruppen, die dann gegeneinander antreten. Im Territorial Combat geht es darum, soviel Boden wie möglich gutzumachen. Jedi Knight verspricht aufgrund seiner zahlreichen hochwertigen Videosequenzen, der überzeugenden 3D-Umgebung und der gelungenen Visualisierung des Star Wars-Universums, ein weiterer Tophit für LucasArts zu werden. Genau werden wir das erst im April nächsten Jahres erfahren, denn dann soll das für Windows 95 konzipierte Spiel erscheinen.

Charaktere


Der dunkle Jedi Boc verfügt über eine enorme Reichweite.

Der finstere Riese Gorc verfügt über eine natürliche Panzerung.

Das ist der Charakter des Spielers: Kyle Katarn.

Jan steht Kyle immer hilfreich zur Seite.

Der Anführer der dunklen Jedi: Jerec.

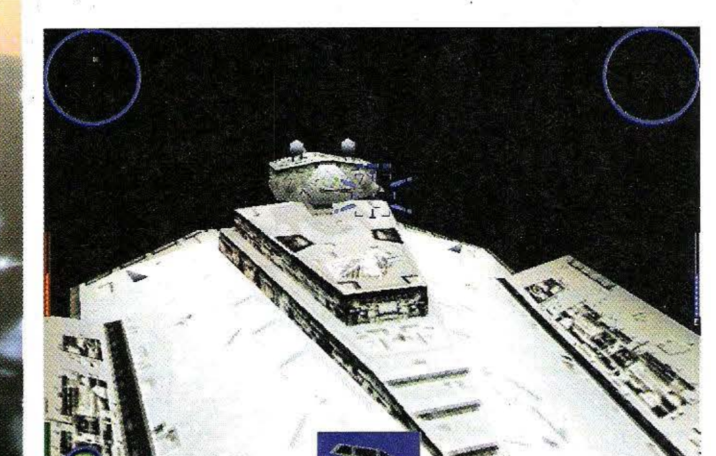
Kaum zu glauben: Pic ist Gorcs Bruder.

Kyles Vater Morgan taucht in Visionen auf.

Ran ist Kyles großer Lehrmeister.



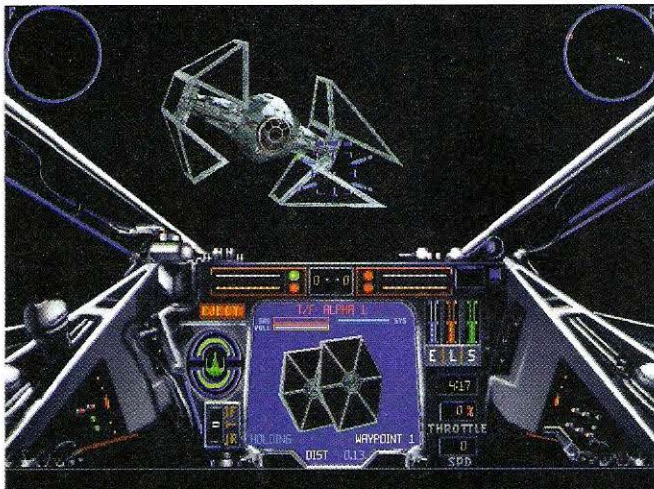




Die absolut gigantischen Raumschiffe kommen bei X-Wing vs. TIE-Fighter noch viel besser zur Geltung und wirken noch bedrohlicher.

X-Wing

Zwanzig Jahre liegen die Anfänge des Konflikts zwischen dem Imperium und den Rebellen nun schon zurück, und es ist so langsam offensichtlich, daß das Universum nicht groß genug für beide Gruppen ist. Zumindest auf dem heimischen PC kann nun mit Hilfe von X-Wing vs. TIE Fighter endgültig entschieden werden, ob die Republik oder die absolute Monarchie die bessere Regierungsform ist.
Unter der fachkundigen Führung von Larry Holland und dessen Firma Totally Games entsteht der erste netzwerkfähige Star Wars-Flugsimulator. „Unsere Kunden haben mit Nachdruck eine Multiplayer-Version verlangt, und die Technologie ist endlich an einem Punkt angekommen, an dem wir ein solches Projekt mit gutem Gewissen in Angriff nehmen können", meint Holland.



Ein TIE-Fighter im Angriff: jetzt sind schnelle Reaktionen gefragt.

Multiplayer Space Battles

Den Piloten stehen über ein Dutzend imperiale, Rebellen- und selbst Piratenschiffe zur Auswahl. Sowohl im Einzel- als auch im Mehrspieler-Modus darf man sich in fünfzehn verschiedenen Szenarien (Zusatzdisketten sind geplant) einen Ruf als Ace Pilot verdienen. Bis zu acht Spieler können Geschwader bilden oder als Einzelkämpfer gegeneinander antreten. Vor dem Beginn einer Mission muß man sich entscheiden, ob man auf der Seite des Imperiums oder der Rebellen fliegen will. Danach wählt man sein bevorzugtes Fluggerät, bekommt das Missionsziel mitgeteilt und kann nun mit seinen Kameraden Taktiken und Rollenverteilung diskutieren. Hierzu stehen für alle Spieler 3D-Karten des Kampfgebietes bereit, die während des Fluges jederzeit abrufbar sind und auch zur Festlegung von Treffpunkten dienen. Ein Einzelspieler kann auf Wunsch entweder das Kommando über nur einen Starfighter oder ein ganzes Geschwader übernehmen. Geschwader werden wahlweise durch die Eingabe taktischer Befehle auf der 3D-Karte oder Tastenkombinationen kontrolliert. Die Missionen in X-Wing vs. TIE Fighter wurden so entwickelt, daß durch eine Mischung aus fliegerischem Können, Teamwork und Kommunikation die besten Ergebnisse erzielt werden. Nach Abschluß einer Mission erfolgt eine kurze Nachbesprechung, und erfolgreiche Piloten werden mit Punkten belohnt.
Der Einzelspieler-Modus unterscheidet sich von der Handhabung her kaum vom Multiplayer-Spiel. Allerdings stehen einige Missionen nur den Singles zur Verfügung. Auch hier entscheidet man sich zunächst für eine Seite und kann dann aus einer Serie von Konflikten wählen, in die man aktiv eingreifen will. Außerdem bekommt man hier natürlich auch eine Reihe von Cut-Szenen zu sehen.



In Transportschiffen befinden sich meistens geheime Dokumente.

Engine Check

Selbstverständlich wurde auch an der Engine gefeilt. „X-Wing vs. TIE Fighter", so Holland, „ist kein zusammengestückeltes X-Wing und TIE Fighter, sondern ein komplett neues Spiel mit neuer Engine". Zumindest im grafischen Bereich sollte man Larry Glauben schenken. Als Vorlage bei der Entwicklung der neuen 3D-Modelle dienten immerhin die Originale aus den Lucas-Filmarchiven. Als Erscheinungstermin für X-Wing vs. TIE Fighter gibt LucasArts Weihnachten dieses Jahres an.

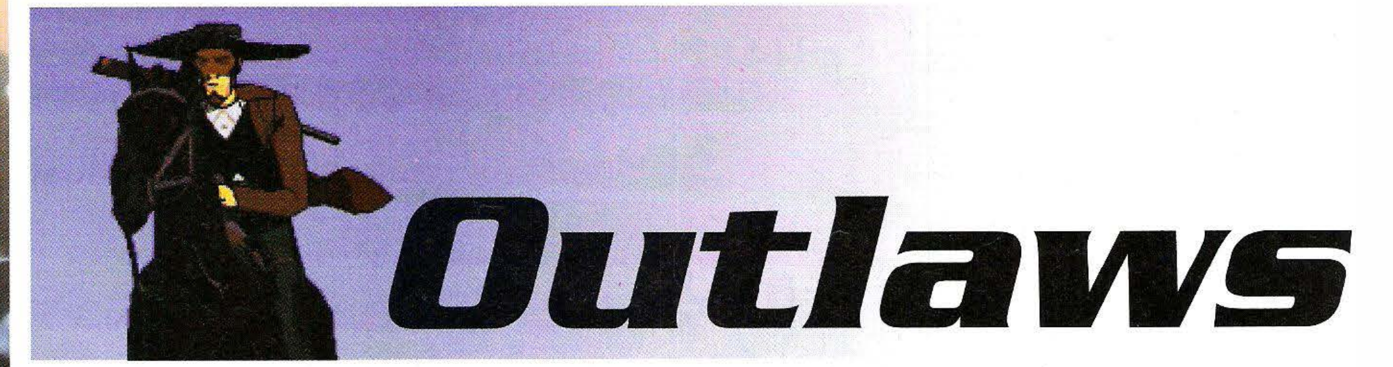




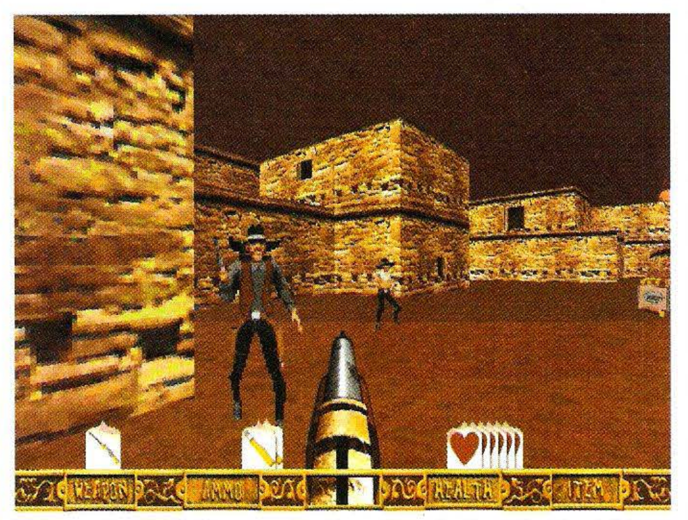








Outlaws



Make my day. Bei Outlaws werden Sie zu einem tapferen Revolverhelden.

Daß sich der Wilde Westen als thematischer Hintergrund für Computerspiele, trotz der reichhaltigen Auswahl verwegener Charaktere und seiner aktionsgeladenen Vergangenheit, nicht besonders gut zu eignen scheint, ist verwunderlich. Spiele wie Dust, Billy the Kid oder gar Der Schatz im Silbersee scheinen dies jedoch zu bestätigen. LucasArts wischte nichtsdestotrotz all diese Bedenken beiseite und versucht mit Outlaws, den ersten echten Erfolg in diesem Genre zu landen. Projektleiter Daron Stinnet, ein eingefleischter Fan von Sergio Leone und Clint Eastwood, hat allerdings gegenüber den anderen Probanden einen erheblichen Vorteil. Denn ihm steht die Engine von Jedi Knight und das bei Rebel Assault 2 angewendete INSANE Entwicklungssystem zur Verfügung. „Wir versuchen, die Atmosphäre eines typischen Western der 60er Jahre in einem interaktiven Format wiederzugeben", so Stinnet, „um dem Spieler die Gelegenheit geben, einmal in die Rolle eines echten Revolverhelden zu schlüpfen."

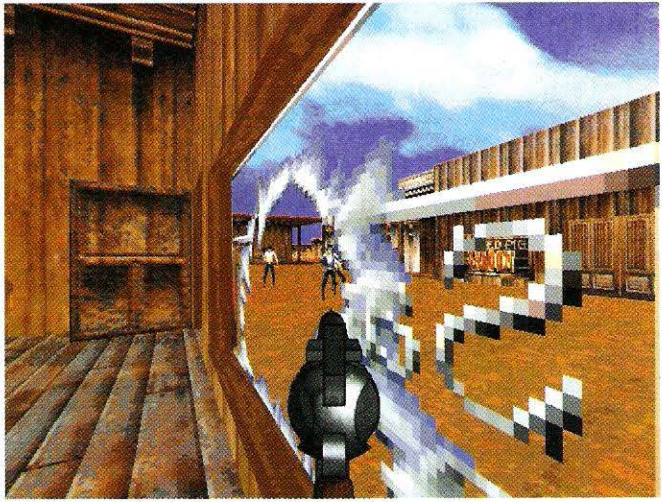
Drei Spiele - eine Box

Das Spiel ist eine Mischung aus 3D-Action und Abenteuerspiel, das sich in drei eigentlich völlig unterschiedliche Genres splittet. Im Abenteuerteil übernimmt man die Rolle des ehemaligen Marshalls James Anderson, dessen bis dahin friedlicher Ruhestand durch eine hinterhältige Attacke auf seine Familie zunichte gemacht wird. Sofort macht sich Anderson auf die Fährte der Killer. Die Spur führt in ein typisches, staubiges Westernkaff, daß von einem skrupellosen Eisenbahnbaron kontrolliert wird. Dieser Teil des Spiels ist nicht etwa ein halbgares Abenteuer, das man mit dem Hinweis auf die verbleibenden beiden Variationen entschuldigt, sondern ein hochwertiges LucasArts-Adventure, komplett mit animierten Sequenzen und sonstigen essentiellen Abenteuer-Ingredenzien. Teil 2 des Spiels ist ein typischer Action-Shooter, der seine Wurzeln der fabelhaften 3D-Engine verdankt und eine dementsprechend dichte Atmosphäre aufweist. In Bounty Hunter, einem Kopfgeldjägerspiel, geht es natürlich gemäß dem Titel darum, so viele Gegner wie möglich aus dem Weg zu räumen.

Western im Netz

Damit wären wir auch schon bei der dritten Komponente von Outlaws angelangt, und hier handelt es sich, wie Sie sicher bereits vermutet haben, um eine Multiplayer-Version der 3D-Action. Zwischen zwei und sechzehn Spieler können hier via Modem, LAN oder Internet entscheiden, wer die Stadt bei Sonnenaufgang entweder freiwillig oder in einer Holzkiste verlassen muß. Zu diesem Zweck kann man zwischen verschiedenen Charakteren mit unterschiedlichen Fähigkeiten wählen. Während manche den bewährten Colt bevorzugen, wählen andere lieber die Distanz und benutzen ein Gewehr, oder ganz Mutige gehen mit dem Messer an die Arbeit. Das Designteam arbeitet momentan Tag und Nacht an Outlaws, damit der versprochene Liefertermin November dieses Jahres eingehalten werden kann.


Hier verschanzt sich ein Desperado hinter dem Doppelbett.


Bei Outlaws darf man nicht lange fackeln: einfach durch das Fenster schießen.



Monkey Island 3



Guybrush möchte Elaine einen Heiratsantrag machen, doch leider hat sich auch Le Chuck in die Schönheit verliebt.

Was mir bei meinem Besuch bei LucasArts noch als vage Möglichkeit beschrieben wurde, erwies sich wenig später als beschlossene Sache: es wird einen dritten Teil von Monkey Island geben! Die Abenteuer des Guybrush Threepwood und sein immerwährender Kampf gegen den Geisterpiraten Le Chuck werden in The Curse of Monkey Island fortgesetzt. Kein Kommentar darüber, wie das endgültig scheinende Ende in der Schlußsequenz des zweiten Teils übertüncht werden wird. Allerdings bin ich mir sicher, daß die geballte Kreativität der verantwortlichen Designer John Ackley und Larry Ahern dieses Problem locker lösen wird.

Verpatzter Heiratsantrag

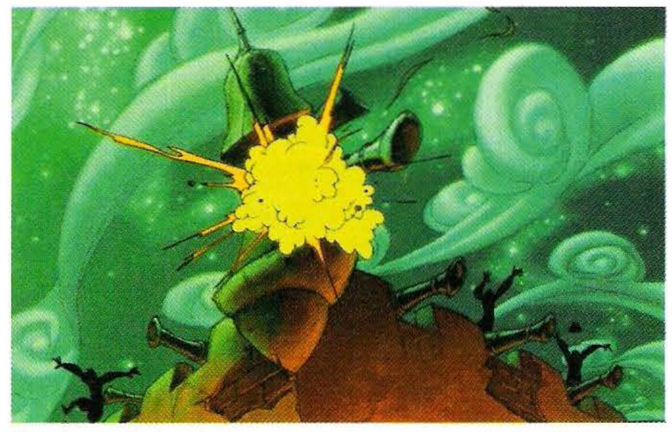
Unser Held hat sich diesmal endgültig entschlossen, seiner Angebeteten Elaine Marley einen Heiratsantrag zu machen. Es sieht jedoch so aus, als ob Le Chuck, der immer dann von den Toten aufersteht, wenn man ihn am wenigsten gebrauchen kann, ähnliche Pläne hat. Zu gerne würde er Elaine als seine untote Braut sehen. Guybrush, der im Heldengeschäft bestenfalls als Azubi durchgeht, unternimmt einen verunglückten Versuch, Elaine zu retten, bei dem er ihr einen Ring über den Finger streift, auf dem ein Jahrhunderte alter Fluch lastet. Immerhin wird sie hierdurch in eine schmucke Goldstatue verwandelt anstatt in Le Chucks Geistergattin. Guybrush setzt nun alles daran, den Fluch wieder von Elaine zu heben. Auf der Suche nach des Rätsels Lösung begegnet er zahllosen skorbutösen Bösewichten, lästerlich fluchenden Matrosen, grogschlürfenden Piraten, einem Stamm vegetarischer Kannibalen und einem bizarren Typen namens Snugglecakes (Knuddelplätzchen wäre wohl die angebrachte deutsche Übersetzung).
The Curse of Monkey Island ist ein traditionelles grafisches Abenteuerspiel in SVGA ohne unnötigen Full Motion Video-Schnickschnack. Und von der Sorte haben wir in der letzten Zeit wirklich nicht allzu viele gesehen. Monkey Island 3 könnte dem scheinbar langsam aussterbenden Abenteuergenre eine rettende Infusion geben.

Logische Fortsetzung

„Die Monkey Island-Story ist einfach zu gut, um sie in der Versenkung verschwinden zu lassen", sagen die beiden Designer. „Seit Jahren hat bei uns jeder mindestens ein Konzept für eine Fortsetzung in der Schublade, und es war nur eine Frage der Zeit, bis LucasArts sich für eine Weiterführung der Serie entschließen würde."
Beim Erscheinungstermin gibt sich LucasArts optimistisch. Mit dem für Windows 95 entwickelten Spiel darf in der ersten Hälfte des nächsten Jahres gerechnet werden.



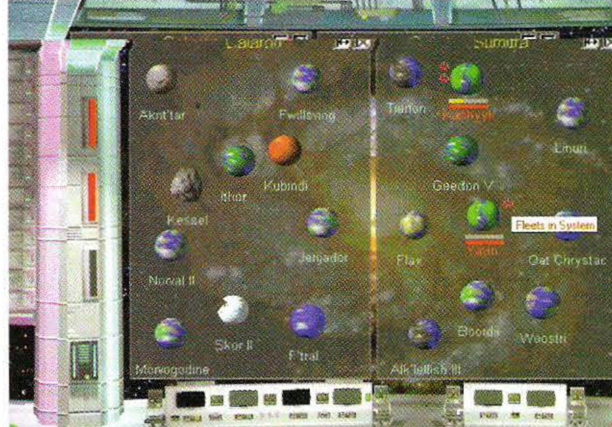
Le Chuck benutzt wieder allerlei Tricks, um Guybrush auszustechen.



Vor allem in die Ausarbeitung von Explosionen wurde viel investiert.

LucasArts





Die Galaxis im Überblick. Hier sehen Sie alle eigenen und feindlichen Kampfverbände und können so taktische Maßnahmen ergreifen.



Rebellion

LucasArts expandiert nach der Simulation Afterlife auch weiterhin mutig in andere Genres. Echtzeit-Strategiespiele sind der nächste Schritt in Richtung Software-Komplettanbieter. Und um diesem neuerlichen Vorstoß in bisher unerforschte Gefilde den bestmöglichen Start zu geben, bedient man sich des altbewährten Star Wars-Universums.
Das Imperium und die Allianz der Rebellen rasseln in Rebellion wieder einmal kräftig aneinander. Der Spieler übernimmt die Rolle eines militärischen Strategen, dem die kompletten Ressourcen von einem der beiden Kontrahenten, einschließlich Planeten und Streitkräfte, zur Verfügung stehen. Das Ziel besteht natürlich darin, schnellstmöglich zu expandieren und neue Planeten zu erobern.



Die Balken unterhalb der Planeten geben Aufschluß über die momentane Situation. Wer hat die Überhand? In welcher Verfassung ist die Bevölkerung?



In den Zwischensequenzen gibt es natürlich wieder Star Wars en masse.

Kopfjagd

Das Spiel endet für die Rebellenseite, wenn es Ihnen gelingt, entweder Darth Vader oder Imperator Palpatine gefangenzunehmen oder aber durch die Übernahme des imperialen Palasts auf Coruscant. Gamer mit dunklen Ambitionen müssen wahlweise Luke Skywalker oder Mon Mothma in ihre Gewalt bringen oder das Rebellenhauptquartier zerstören.

Multiplayerfähig

Rebellion kann im Einzel- oder Mehrspieler-Modus gespielt werden und bietet eine Reihe strategischer und taktischer Herausforderungen. Fans des Genres können sich also auf ein atmosphärisch dichtes und ausgeklügeltes Spiel freuen.
Mehr will LucasArts zu diesem Zeitpunkt nicht verraten - außer dem geplanten Erscheinungstermin, und der wurde auf das 1. Quartal nächsten Jahres festgelegt.

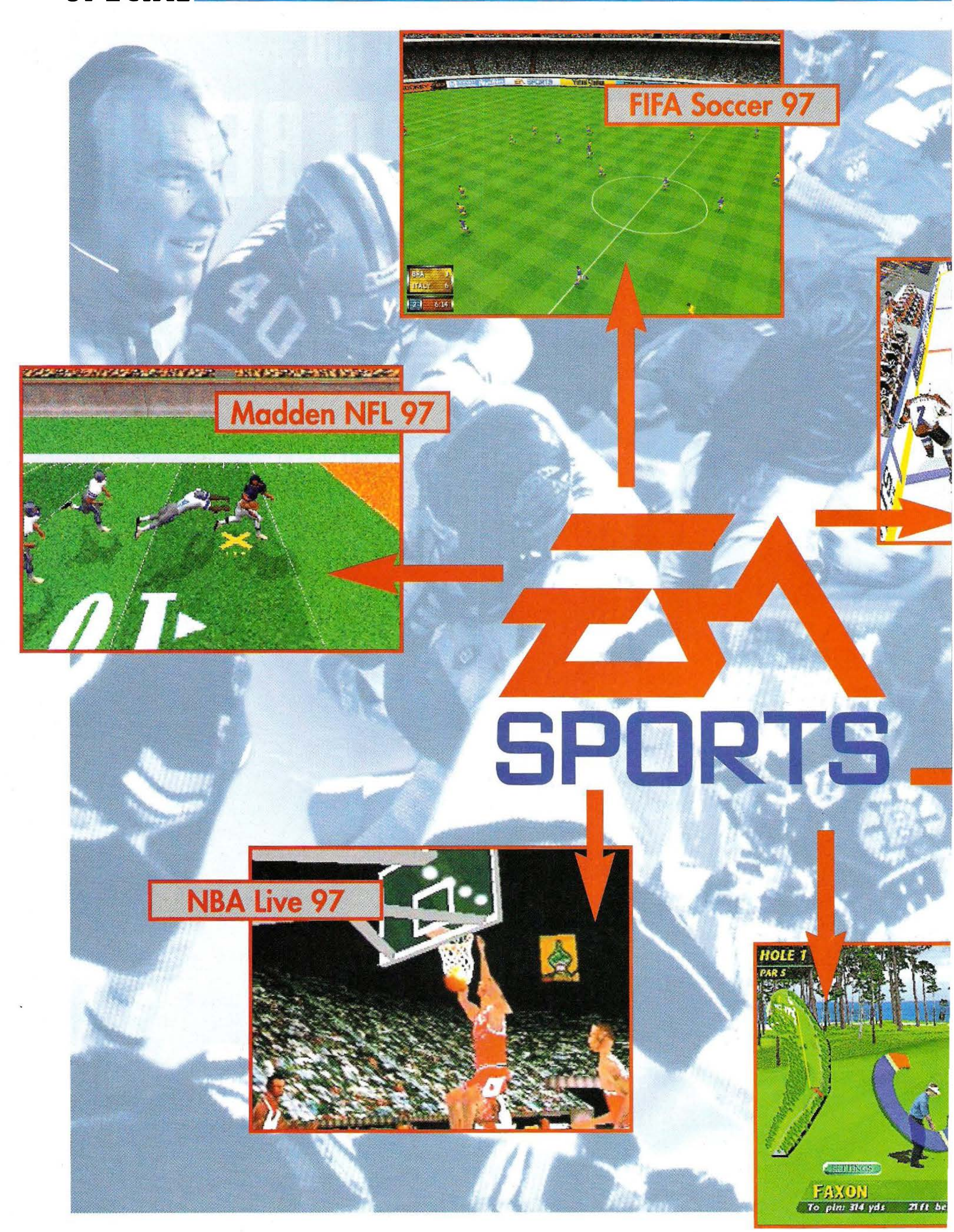
Die Filme

Um jedweder Konfusion bezüglich der neuen Star Wars-Filmtrilogie vorzubeugen, hier ein kurzer Überblick über die Pläne von Lucasfilm.
Der nächste neue Star Wars-Film wird auf keinen Fall vor 1999 in die Kinos kommen. Es handelt sich hierbei um ein Prequel, d. h. die Story beginnt vor „A New Hope", dem allerersten Star Wars-Film. Danach sollen im Abstand von vier Jahren die beiden nächsten Folgen erscheinen. Alles weitere ist Spekulation, da man gerade erst mit dem Verfassen der neuen Drehbücher begonnen hat. Schauspieler stehen noch keine fest, allerdings hält sich das Gerücht, daß Jackie Chan einen Jedi spielen soll. Keine schlechte Idee.

Shadows of the Empire
Nein, Shadows of the Empire ist nicht der Titel des neuen Films, sondern eine unabhängige Story, die zwischen „Das Imperium schlägt zurück" und „Die Rückkehr der Jedi Ritter" angesiedelt ist. Boba Fett transportiert, verfolgt von dem Kopfjäger-Droiden IG 88, den in Karbonit eingefrorenen Han Solo zu Jabba the Hutt auf Tattoine, und ein Schmuggler namens Dash Rendar, Freund von Han und Luke, gerät nach der Schlacht von Hoth in einen Konflikt mit Xizor, dem drittschlimmsten Bösewicht des Universums. Auf Tattoine laufen mit der Übergabe von Han an Jabba die Fäden wieder zusammen. Shadows of the Empire ist in den Staaten unglaublich populär und wird dort in Form von Comics, Büchern, Hörspielen, Action-Figuren usw. vermarktet. LucasArts entwickelt zur Zeit Shadows of the Empire für das neue 64 Bit-Nintendo-System, und wenn wir alle laut genug schreien, ist eine PC-Version zwar immer noch unwahrscheinlich, aber nicht gänzlich ausgeschlossen.

Special Edition
Und wem die Wartezeit bis 1999 etwas übertrieben erscheint, der darf sich bereits auf den 20. März nächsten Jahres freuen. Dann erscheint nämlich die neu überarbeitete Fassung des ersten Teils der alten Trilogie. Zwei bzw. vier Wochen später folgen die beiden nächsten Teile. Lucasfilm hat in einige Szenen neue digitale FX eingebaut und darüber hinaus etliche der vor 20 Jahren unbenutzt gebliebenen Szenen implementiert. Aber bitte nicht allzuviel erwarten: Insgesamt werden in jeder Episode vielleicht fünf Minuten neues Material verwendet. Alle anderen Änderungen sind filmtechnischer Natur, wie beispielsweise Aufrüstung auf THX-Sound und eine allgemeine Verbesserung der Filmqualität in den Schlachtenszenen.

LucasArts


FIFA Soccer 97
Madden NFL 97
SPORTS
NBA Live 97
HOLE 1
PAR 5
FAXON
To pin: 314 yds

EA Sports

In the game

Fußball, Eishockey, Basketball, Baseball, Football, Golf. Das Label EA Sports bringt für jeden Bereich Sportspiele der Extraklasse auf den Markt. Produziert werden die Verkaufsschlager bei Electronic Arts Canada, einem Unternehmen, das sich durch eine ganz besondere Atmosphäre auszeichnet. Ende August besuchten wir die kanadische Spieleschmiede, um potentielle Hits wie FIFA Soccer 97 oder NHL Hockey 97 schon einmal vorab unter die Lupe nehmen zu können.

von Oliver Menne

NHL Hockey 97

Triple Play

PGA Tour Golf 97

„Personalwechsel gibt es bei uns selten", meint Geschäftsführer Paul Lee zu Beginn der mehrtägigen Präsentation. „Wir sind stets bemüht, das Arbeitsklima möglichst angenehm zu gestalten." Bei anderen Unternehmen würde man diesen Satz mit gerunzelter Stirn überdenken, bei Electronic Arts Canada trifft es jedoch den Nagel auf den Kopf. Alle Mitarbeiter scheinen hochmotiviert, was zum einen an der hervorragenden Lage von Vancouver liegt, zum anderen aber an diversen Kleinigkeiten wie individuellen Arbeitsplätzen und High-End-Ausstattung. „Ich kann mir keine bessere Stadt als Vancouver vorstellen", sagt einer der Angestellten euphorisch, „meistens herrscht hier strahlender Sonnenschein, und wenn ich Skifahren möchte, fahr ich kurz in die Berge." Kein Wunder, daß fast allen Entwicklern, Grafikern und Designern der Job Spaß macht. Das macht sich auch in der allgemeinen Stimmung bemerkbar. Obwohl im gesamten Bürokomplex ständig hektisches Treiben herrscht, ist die Atmosphäre nie gereizt; es bleibt immer Zeit für eine kleine Unterhaltung zwischen Tür und Angel.

Unter Strom

Zum Zeitpunkt unseres Besuchs ist bei Electronic Arts Canada aber wirklich die Hölle los: die 97er Kollektionen von FIFA Soccer, NHL Hockey, NBA Live und PGA Tour Golf müssen in den nächsten Wochen endlich abgeschlossen werden. Grafiker huschen mit brandeiligen Änderungen durch die kleinen verschachtelten Gänge des riesigen Gebäudes, Soundtechniker und Programmierer führen intensive Diskussionen über eine perfekte Symbiose von Sprachausgabe und Spielszene. Dennoch hatten wir ausgiebig Gelegenheit, die neuesten Versionen einmal kurz anzuspielen.



NHL HOCKEY 97

Zu Beginn einer Partie wird das Stadion mit einer rasanten Kamerafahrt eingefangen. Die Zuschauer jubeln, die Nationalhymne wird angestimmt.





Die beiden Center beim Bully. Nur mit schnellen Reaktionen kann man den Puck zu einem Mitspieler passen und einen Angriff starten.

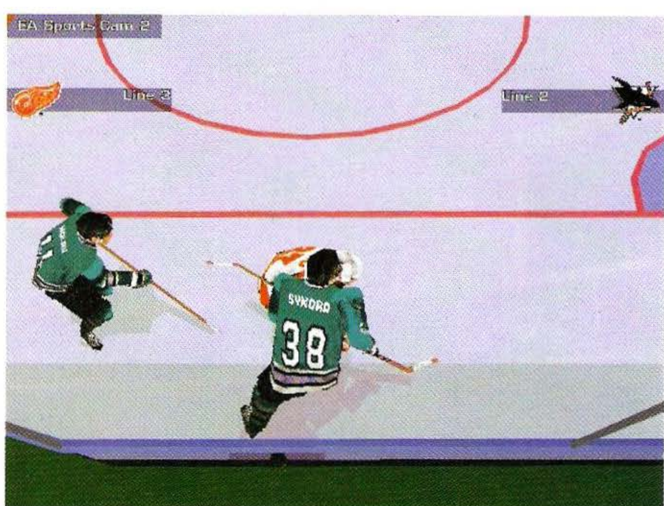


Was läßt sich an einem Spiel wie NHL Hockey 96 noch verbessern? Mit konventionellen Methoden wohl eher wenig, denn in den vergangenen Monaten investierte Electronic Arts Canada sehr viel Zeit und Geld in den Erwerb neuer Technologien. „Motion Capturing" stand bei den Aufwendungen an erster Stelle, denn nur mit diesem Verfahren konnte - nach Ansicht der Entwickler - die ohnehin schon perfekte Optik von NHL Hockey 96 noch einmal übertroffen werden. Nachdem die ersten Experimente erstaunlich positiv verliefen, wurde kurzerhand eine alte Lagerhalle in ein hochmodernes Studio umgebaut. Unter der Leitung von Demian Gordon (einem ehemaligen Mitarbeiter der Pixar Studios) wurden hier knapp 300 Bewegungsabläufe aufgezeichnet, nachbearbeitet und der Grafikabteilung zur Verfügung gestellt. Neben zahlreichen Stuntmen konnten auch Floyd Whitney (Edmonton Oilers) und Tom Pederson (San José Sharks) für die schweißtreibende Arbeit verpflichtet werden. Mit Hilfe der so gewonnenen Daten wurden Polygonmodelle erstellt und diese schließlich mit feinen Texturen überzogen.

Jetzt galt es nur noch, die negativen Begleiterscheinungen des „Motion Capturing" zu beseitigen, denn normalerweise stehen bei der Verwendung dieses Verfahrens lediglich zwei Alternativen zur Verfügung, um die mit viel Aufwand erarbeiteten Animationen in ein Spiel einzubinden: a) eine Animation wird beendet, bevor die nächste be-



Mit einem Paß auf die rechte Seite läßt sich vielleicht ein vielversprechender Konter starten. Nur ein Abwehrspieler scheint zurückzusprinten.





Sykora unter Druck. Ein Spieler der Detroit Red Wings checkt ihn gegen die Bande (oben). Wer bei den Zweikämpfen die Oberhand gewinnt, hat gute Aussichten auf einen Sieg (unten).

ginnt (für ein actionlastiges Sportspiel denkbar ungeeignet) oder b) die aktuelle Animation wird einfach abgebrochen und die nächste beginnt (zerstört die herrliche Optik). Aber auch für dieses Problem fand man letztlich eine Lösung. Mit einer intern entwickelten Technik namens „Motion Blending" wurden für jede mögliche Kombination von Animationen weiche Übergänge geschaffen. Das Resultat: innerhalb von maximal fünf Frames gehen verschiedene Aktionen ineinander über (ein sprintender Spieler wird zu einem schießenden Spieler).

Stimmung im Stadion

Wenn man NHL Hockey 97 erst einmal gespielt hat, wird die Entstehungsgeschichte aber plötzlich völlig nebensächlich. Schon zu Beginn einer Partie stockt einem der Atem: eine bewegliche Kamera rast über Zuschauer und Spieler hinweg, eine mitreißende Sängerin stimmt die Nationalhymne an und im Hintergrund jubeln die kaum zu bremsenden Anhänger beider Teams.
Schon in einer sehr frühen Phase der Entwicklung wurde erkannt, daß sich durch Soundeffekte und Sprachausgabe eine extrem realistische Atmosphäre aufbauen läßt. Wird ein Spieler beispielsweise gegen eine Bande gecheckt, so donnert ein dumpfer Schlag, untermalt mit einem schmerzverzerrten Keuchen, aus den Lautsprecherboxen - ein passender, griffiger Kommentar wie „a great hit by Paul Coffey" macht die Illusion perfekt. Wie beim Eishockey üblich, werden kurze Unterbrechungen mit fetzigen Melodien überbrückt; bei manchen Stücken gröhlen die Zuschauer sogar im Hintergrund mit.

Mit Liebe zum Detail

Der Clou ist und bleibt jedoch die Grafik. Vor allem in die Darstellung der einzelnen Spieler wurde viel Arbeit investiert, auch wenn man die meisten Details aufgrund der hohen Spielgeschwindigkeit nur im Replay erkennen kann. Auf den Trikots befinden sich nicht nur die Nummern der Spieler, sondern auch deren Name und kleinste Logos, die man erst beim Heranzoomen bemerkt. Auch die Mimik wurde nicht vergessen: bei einem Torerfolg wird gelächelt oder lauthals gebrüllt, ein gelungener Check reizt zum hämischen Augenzwinkern.
An Übersichtlichkeit hat NHL 97 ebenfalls gewonnen. Die Spieleffekte sind zwar noch vorhanden, allerdings sind sie nicht mehr so verwirrend und extrem glänzend wie beim Vorgänger. Darüber hinaus wurde die Anzahl der Kameras auf acht beschränkt, um dem Spieler die Qual der Wahl ein wenig zu erleichtern.

Änderungen bei der Steuerung

In puncto Steuerung wurden wieder leichte Änderungen vorgenommen, so daß sowohl blutige Anfänger als auch erfahrene Veteranen mit den gleichen Chancen in eine Partie gehen. Außerdem stellt das für einen Profi eine neue Herausforderung dar. Wer NHL Hockey 97 fest im Griff hat, kann sich sogar an diverse Special Moves wagen, über die herausragende Spieler der Liga verfügen. Ausführliche Statistiken über einzelne Akteure, Teams und Divisions sowie unterschiedliche Taktiken für individuelle Spielsituationen runden das durchweg positive Gesamtbild im Bezug auf das Gameplay ab.
Wer NHL Hockey 97 mit Freunden zocken möchte, wird über die zahlreichen Mehrspieler-Funktionen begeistert sein. Das Spiel unterstützt sowohl Netzwerk (bis zu acht Spieler) als auch Modem, und wer über ein Gravis GRiP verfügt, kann sogar mit vier Joypads an einem PC über das Eis schlittern. Erscheinen soll NHL Hockey 97 Mitte Oktober für Windows 95 und DOS.



FIFA SOCCER 97





Diesen Ball kann der Abwehrspieler gerade noch auf der Linie wegschlagen. Der Torwart hat die Flanke unterschätzt und faustet ins Leere.



Knopp einen Monat später soll schon FIFA Soccer 97 auf den Markt kommen. Ebenfalls erstellt mit „Motion Capturing" und „Motion Blending", wird auch dieser Nachfolger für Begeisterungsstürme bei den Fans sorgen.
Daß die neuen Technologien gewaltig an der Hardwareschraube drehen würden, läßt sich bei NHL Hockey 97 nicht bestätigen. Hochauflösende Grafik gibt es schon ab einem Pentium 90. Bei FIFA Soccer 97 könnten allerdings die Anforderungen an die Rechenleistung durchaus ein wenig höher ausfallen, schließlich müssen beim Fußball wesentlich mehr Spieler über das Feld gescheucht werden. Außerdem ist das Team hinter dem Produkt nicht so leicht zufriedenzustellen. „Wir wollen, daß die Spieler wie echte Menschen und nicht wie eine Ansammlung von Pixeln aussehen", meint Grafiker Terry Chui. Um diesem Anspruch gerecht zu werden, wurden viele unterschiedliche Gesichtszüge in das Programm integriert. Kaum ein Kicker gleicht dem anderen, Superstars wie Romario, Klinsmann oder Baggio erkennt man sogar auf den ersten Blick.

Sprachausgabe und Künstliche Intelligenz

Die erstklassige Präsentation basiert aber nicht allein auf der hervorragenden Grafik, auch die Soundeffekte sorgen für gute Stimmung. Für den deutschen Spielkommentar konnte diesmal Karl-Heinz Feldkamp verpflichtet werden - wir können uns also auf einige flotte Sprüche gefaßt machen. „Die Sprachausgabe ist eine der kniffligsten Angelegenhei-



ten", sagt Audio-Experte Chris Taylor, „Es müssen so viele Einzelheiten beachtet werden. Zum Beispiel muß die Routine in der Lage sein, spezielle Situationen zu erkennen."
Deshalb ist der Kommentar auch sehr eng verknüpft mit der neuen Künstlichen Intelligenz, auf die man bei Electronic Arts Canada besonders stolz ist. Ein ausgeklügeltes System gibt dem Computer die Möglichkeit, Chancen abzuwägen. Beispiel: der Computer ist im Ballbesitz. Jetzt wird berechnet, welche Mitspieler von welchen Abwehrspielern gedeckt werden. Ist die Erfolgsquote für einen Paß zu gering, weil möglicherweise die Manndecker zu stark sind, dann wird sich der Computer eher für ein Dribbling entscheiden. Natürlich ist die Routine noch sehr viel komplexer, und es werden auch wesentlich mehr Berechnungen angestellt, aber das Grundprinzip basiert auf der Beurteilung von Chancen - vergleichbar mit einem beliebigen Fußball-Manager.

Damit das System einwandfrei funktioniert, wurde jeder Spieler mit unterschiedlichen Charakterwerten ausgestattet. Diese Fähigkeiten dienen nicht nur der allgemeinen Belustigung, sondern werden vom Programm ausgiebig genutzt. Zum Beispiel kennt ein Stürmer die Stärken und Schwächen der gegnerischen Abwehrrecken. Wenn er weiß, daß er einem Spieler im Zweikampf deutlich überlegen ist, wird er versuchen, einfach an ihm vorbeizugehen. Ein logischer Schluß, der aber auch ins Auge gehen kann. Alle Daten unterliegen nämlich gewissen Schwankungen (Tagesform), so daß sich die Eigenschaftswerte von Partie zu Partie verändern können. Dadurch werden auch Auswechslungen zum ersten Mal wirklich notwendig.

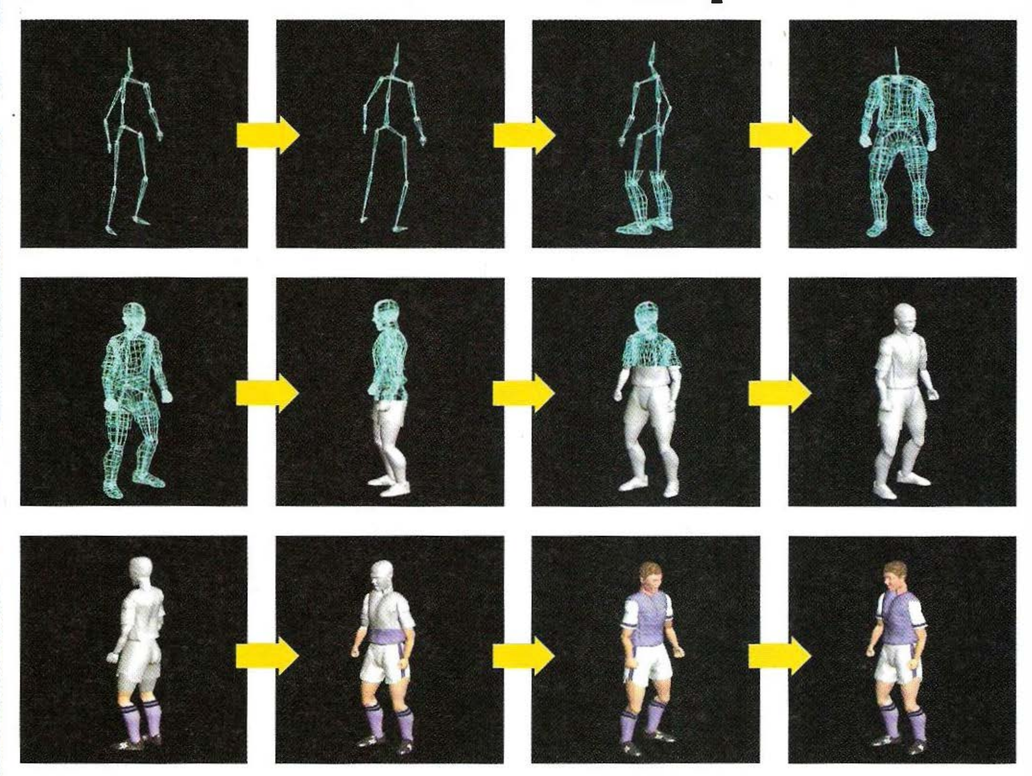
Der italienische Nationalspieler gewinnt das Kopfballduell im Mittelfeld. Für jede Aktion steht eine eigene Animation zur Verfügung. Dadurch wirkt das Spiel sehr realistisch.

Die wohl stärkste Verbesserung wurde jedoch beim Torwart vorgenommen. Er steht nicht mehr starr auf der Linie, sondern kann Alleingänge erkennen und diese durch Herauslaufen und Verkürzen des Winkels leichter abwehren. Außerdem ist das Ballverhalten noch realistischer geworden. Wird das Leder vom Torwart weggefaustet oder prallt es vom Pfosten ab, so wird eine individuelle Flugbahn kalkuliert.

Einfachere Direktabnahmen

In puncto Spielbarkeit unterscheidet sich FIFA Soccer 97 nur im Detail von seinem Vorgänger. Pässe in den freien Raum können nun sehr viel effektiver angewendet werden und Direktabnahmen vor dem Tor lassen sich nun einfacher umsetzen. Die vier Kameraperspektiven garantieren Übersichtlichkeit, vehemente Spieleransammlungen um den Ball finden kaum noch statt. Spiel-Modi gibt es natürlich wieder en masse. Neben einer Weltmeisterschaft, unterschiedlichen Freundschaftsspielen mit Nationalmannschaften und Teams aus aller Welt stehen auch zahlreiche Ligen zur Verfügung. Interessant: bei FIFA Soccer 97 darf nicht nur auf dem Rasen, sondern auch in der Halle gekickt werden.
FIFA Soccer 97 ist aber nicht das einzige Fußballspiel, das unter dem Label EA Sports erscheinen wird. Nächstes Jahr im Frühjahr bringen die Sportspielprofis ihren ersten Fußball-Manager auf den Markt. Ob sich das Programm mit FIFA Soccer 97 kombinieren lassen wird, ist allerdings noch nicht geklärt.

So entsteht ein Fußballspieler



FIFA SOCCER 97

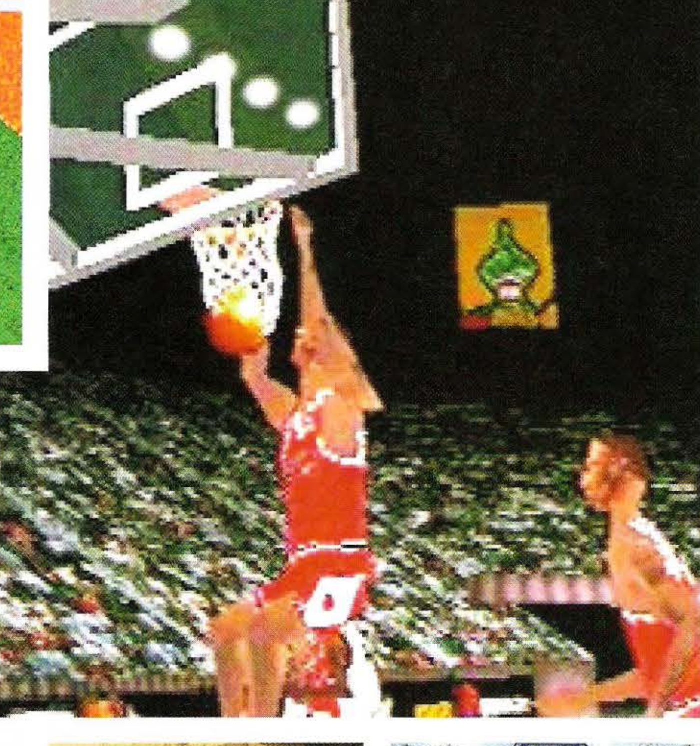


NBA LIVE 97 MADDEN FOOTBALL 97





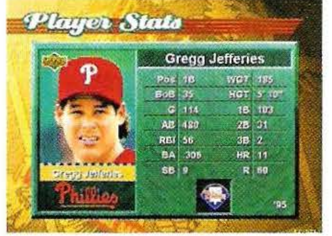
Madden Football 97 gelingt es, die packende Atmosphäre dieser amerikanischen Sportart einzufangen. Diesem Spieler gelingt vielleicht ein Touchdown, wenn er nicht kurz vorher noch gestoppt werden kann (links); NBA Live 97 wird erst nächstes Jahr auf den Markt kommen (unten).



Bei Fußball und Eishockey handelt es sich wohl um Sportarten, die in Deutschland besonders angesagt sind. Aber auch Basketball ist hierzulande stark im Aufwind. Die immer größer werdende Fangemeinde wird sich deshalb ganz besonders über NBA Live 97 freuen, das ebenfalls mit Motion Capturing entwickelt wurde. Dieser Titel befindet sich aber noch in einer sehr frühen Phase, so daß es vom eigentlichen Spiel nur wenig zu sehen gab. Ein Grund für das langsame Voranschreiten sind die Vertreter der NBA, die jede Grafik, jeden Spieler einzelnen genehmigen muß. Tarnie Williams Jr. weiß ein Lied davon zu singen: „Eine Zeitlang wechselte Dennis Rodman bei jedem Spiel seine Haarfarbe. Wir sind fast wahnsinnig geworden. Zum Glück hat er nun endlich seine Lieblingsfarbe gefunden, und wir hoffen, daß er sie erst einmal beibehält."

Multiplayer wird großgeschrieben

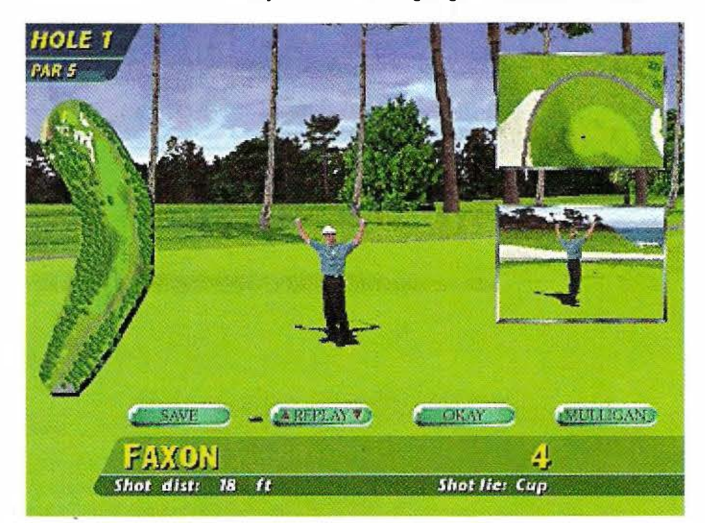
Weniger Probleme gab es bei PGA Tour Golf 97, das jetzt mit neun verschiedenen Ansichten und einem verbesserten Gameplay aufwarten kann. Um Anfängern den Einstieg zu erleichtern, gibt nun ein Moderator bei jedem Loch hilfreiche Tips. Wer auf diese Unterstützung verzichten kann, braucht einfach nur weiterzuklicken. Sehr interessant für notorische Bürogolfer: PGA Tour Golf 97 kann jetzt auch von bis zu acht Spielern im Netzwerk gespielt werden.
Generell wird bei Electronic Arts Canada stark auf Multiplayer-Fähigkeit geachtet. Auch bei Madden Football 97 kann man gegen einen menschlichen Spieler via Modem oder Netzwerk antreten. Flotte SVGA-Grafik und ein schier unerschöpfliches Repertoire an Spielzügen machen das Spiel zu einem potentiellen Anwärter auf den Referenztitel. Wer das komplizierte Regelwerk dieser durch und durch amerikanischen Sportart noch nicht so recht begriffen hat, braucht nur auf die zweite CD-ROM zurückzugreifen. Mit einer gehörigen Portion Witz erklärt John Madden persönlich die Grundbegriffe des American Football und gibt ausführliche Tips, wie man eine gegnerische Mannschaft am besten hinter`s Licht führt. Das Baseballspiel Triple Play ist ebenfalls eine Klasse für sich und vor allem optisch eine Augenweide, doch leider wird es in Deutschland - zumindest offiziell - vorerst nicht erscheinen.



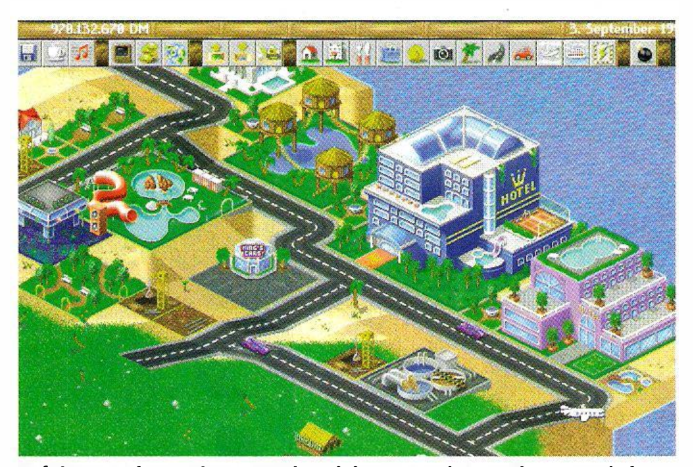
Ausführliche Statistiken informieren über die Stärken einzelner Spieler.



Volltreffer! Vielleicht ist bei diesem Schlag sogar ein Home Run drin.



PGA Tour Golf 97 verfügt über verbessertes Gameplay und zahlreiche Hilfefunktionen. Ein Netzwerk-Modus sorgt für Multiplayer-Spaß.

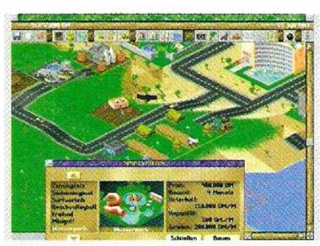


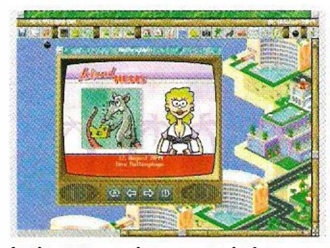
Auf Ihrer Insel tut sich was: Während der Konstruktions-Phasen werkeln zum Beispiel putzig animierte Kräne auf den Baustellen.

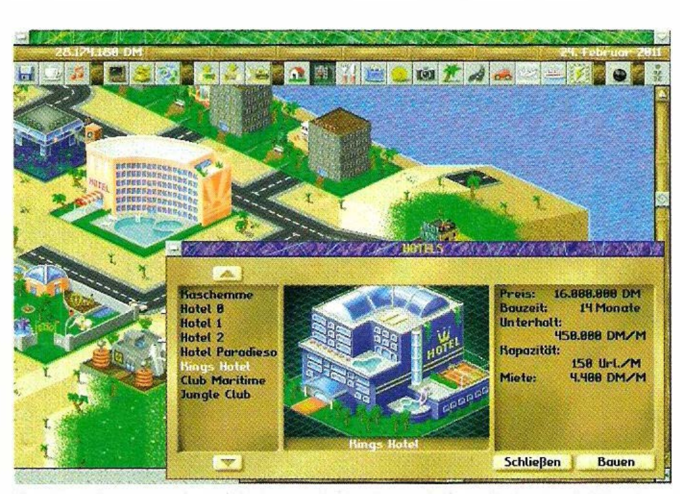
Holiday Island

Schöne Ferien

Sie haben es sich verdient: Sunflowers schickt Sie in den sonnigen Süden, wo Sie als Manager eines Tourismus-Unternehmens eine unberührte Ferieninsel in eine Goldgrube verwandeln sollen. Holiday Island verpackt eine unverbrauchte Idee mit zeitgemäßer, erfrischender Grafik, Windows-Komfort und vielen Gags. Sind Sie reif für diese Insel?


Vor allem Kids ködern Sie mit Attraktionen wie dem Wasserpark.


In den TV-Sendungen wird über peinliche Zwischenfälle berichtet.



Hotels gehören zu den wichtigsten Gebäuden auf Ihrer Ferieninsel: Von der Club-Anlage bis zur luxuriösen Fünf-Sterne-Unterkunft reicht das Angebot.

Wenn Sie nächtens regelmäßig die Frage „Hm, woran basteln denn zur Zeit die Programmierer der genialen Wirtschaftssimulation ‚Aufschwung Ost'?" umgetrieben hat, dann wird Sie diese Antwort wieder ruhig schlafen lassen: Die Herrschaften aus und um Hannover haben in den letzten Jahren an einigen Grafik-Routinen gebastelt, die die Grundlage für einen vielversprechenden Mix aus Aufbau-Strategie à la SimCity 2000 und einer klassischen Wirtschaftssimulation bildet. Auf besagtem Eiland expandieren Sie mit bis zu sieben Gegnern um die Wette und ziehen eine Bettenburg neben der anderen hoch. Wer seinen Gästen die einsamsten Strände, die angesagtesten Diskotheken, die schicksten Boutiquen, die exklusivsten Minigolf-Plätze und die gemütlichsten Strandkörbe bietet, darf bald ganze Flugzeug-Ladungen zahlungswilliger Erholungs- und Vergnügungs-Suchender in seinen Hotels begrüßen, die es ebenso wie die meisten anderen Gebäude in mehreren Qualitäts- und Ausbaustufen gibt. Stimmen dann auch noch Größe und Hotel-Entfernung zum Flughafen, die Verkehrsanbindung sowie die sonstige Infrastruktur, rennen Ihnen die Urlauber endgültig die Bude ein. Nachhelfen können Sie durch weltberühmte Sehenswürdigkeiten (Eiffelturm, Freiheitsstatue, Stonehenge usw.), die bei Auktionen an die meistbietenden Reiseveranstalter versteigert werden.

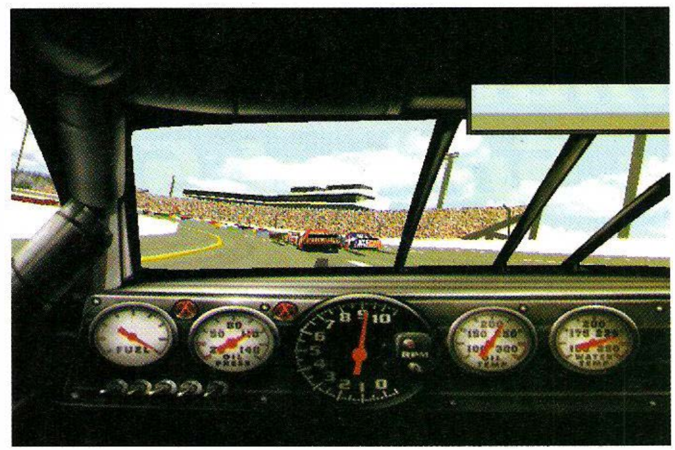
Du meckerst ja gar nicht...

Mit der selbsterklärenden Iconleiste am oberen Bildschirmrand, dem vertrauten Handling via Mausklick und dem isometrischen 3D-Look der Landschaft erinnert Holiday Island spontan an Transport Tycoon. Die klassischen WiSim-Menüs werden nur noch zur Einstellung einzelner Werte wie Werbe-Budgets, Übernachtungs-Preise oder den Konditionen für die Vermietung von Jeeps benötigt. Sämtliche Bauaktivitäten spielen sich direkt auf der scroll- und rotierbaren SVGA-Inselansicht ab, auf der sich auch sonst einiges tut: Flugzeuge starten und landen, Surfer düsen über's Meer und Fähren tuckern zwischen den Häfen hin und her. Werden die Gegner auf Dauer zu aufmüpfig, hilft man mit gezielten Sabotage-Akten (Piranhas im Hotel-Pool, Hai-Attrappen am Strand) nach, deren Auswirkungen in gerenderten Cut-Scenes illustriert werden. Die Hintergrund-Musik wurde ebenso wie die bonbonfarbene SVGA-Grafik dem Flair des Spiels angepaßt: Der beschwingte Reggae-Soundtrack wird Ihnen selbst in der anstehenden kälteren Jahreszeit sonnige Urlaubsatmosphäre auf den Bildschirm zaubern. Letzterer sollte möglichst an einem 486 DX2/66 (8 MB RAM, Windows 3.1/95) angeschlossen sein, wenn Sie in wenigen Wochen Ihr erstes persönliches „Holiday Island" in Angriff nehmen. Wer noch mehr über dieses originelle Programm wissen möchte, wartet unseren Testbericht in der kommenden Ausgabe ab.

Petra Maueröder ■







Echte Profis sitzen direkt im Cockpit. Hier findet man alle wichtigen Instrumente für Öldruck, Drehzahl und Wassertemperatur.

Schon auf der E3 in Los Angeles kursierten Gerüchte über einen möglichen Nachfolger von Nascar Racing. Wenige Wochen später gab es die ersten Screenshots, und jetzt ist Nascar Racing 2 greifbar nahe: Ende September präsentierte Producer Matt Marsala eine spielbare Version!
Im direkten Vergleich zum erfolgreichen Vorgänger ist vor allem die wesentlich ausgereiftere Benutzerführung auffällig. Die Menüs sind nun klar gegliedert, undurchsichtige Verzweigungen wurden restlos beseitigt. Außerdem wurde die Optionvielfalt deutlich gesteigert. So ist es nun zum Beispiel möglich, die Stärke der gegnerischen Fahrer zu verändern. Im Unterschied zu anderen Titeln wird hier nicht mit dem üblichen „Easy“, „Medium“ und „Hard“ gearbeitet, sondern mit Prozentwerten. Bei 80 Prozent fahren die Piloten weit unter, bei 120 Prozent weit über ihrem Limit. So läßt sich der Schwierigkeitsgrad perfekt auf die individuellen Fähigkeiten abstimmen. Eine Meisterschaft besteht aus 16 Rundkursen, zusätzlich hat sich Papyrus aber zwei real nicht existierende Stadtkurse einfallen lassen, die mit Kurven und Schikanen gespickt sind. Besondere Beachtung wurde diesmal den Fahrzeugeinstellungen geschenkt, denn gerade auf den Hochgeschwindigkeitsstrecken spielen Reifendruck, Federung und Getriebeübersetzung eine entscheidende Rolle. Auf einem übersichtlichen Datenblatt, das in dieser Form auch bei echten Rennen eingesetzt wird, können alle Veränderungen vorgenommen werden. Nach einer Testrunde wird automatisch die erzielte Höchstgeschwindigkeit eingetragen - man kann also sehr schnell feststellen, wie sich das Tuning auf das Fahrverhalten ausgewirkt hat. Auch an der Engine wurde kräftig gebastelt. Sie macht nun unter SVGA einen sehr viel flotteren Eindruck, obwohl noch mehr Details hinzugekommen sind. Die Fahrzeuge wurden mit feinsten Texturen belegt: Logos lassen sich genauso gut erkennen wie Beulen und sonstige Schäden, die bei einem Zusammenprall entstehen. Neu hinzugekommen ist auch die sensationelle Sprachausgabe. Zwei Beobachter, die auf der Tribüne stehen, geben ständig durch, ob sich ein anderes Fahrzeug über, unter oder neben einem befindet und erteilen mit Sprüchen wie „Zieh nach unten“ oder „Fahr nicht zu schnell in die Boxen“ hilfreiche Hinweise.
Multiplayerfähig ist Nascar Racing 2 natürlich auch. Bis zu acht Piloten können im Netzwerk ihre Runden zirkeln, per Modem wird zunächst nur zu zweit gespielt. Papyrus denkt aber über eine Möglichkeit nach, Nascar Racing über das Internet spielbar zu machen.
Der Clou: dem Spiel wird ein Paintkit beiliegen, mit dem sich die Fahrzeuge dem eigenen Geschmack anpassen lassen.

Oliver Menne ■

Nascar Racing 2

Eine runde Sache

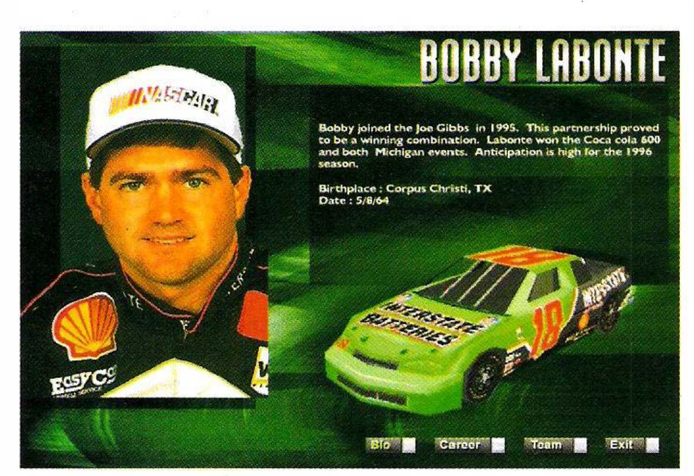


Die Außenansicht stellt zahlreiche Kameraperspektiven zur Verfügung.



Nascar 2 läßt keine Details vermissen, nur die Wolken fehlen noch.

Seit Nascar Racing und IndyCar Racing 2 zählt Papyrus in Bezug auf realistische Rennsimulationen zu den ersten Adressen in der Branche. Daran wird sich auch nach der kürzlichen Übernahme durch den amerikanischen Großkonzern und Adventure-Spezialisten Sierra nichts ändern. Mit Nascar Racing hat Papyrus einen potentiellen Weihnachtshit in der Pipeline.



Für jeden Fahrer wurde ein eigenes Profil angelegt. Alle Daten und Beschreibungen - das gilt auch für die Teams - beziehen sich auf die 96er Saison.



Daytona USA

Rolling Start

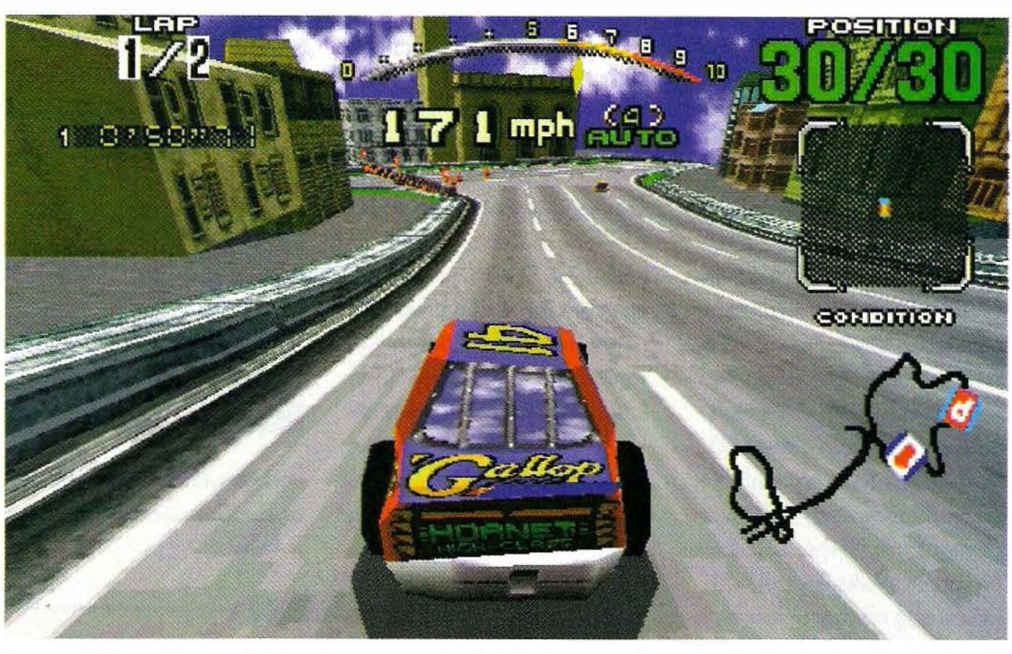
Welcome to the next level. Diesen Slogan führt Sega mittlerweile seit fast zwei Jahren. Daß der flotte Spruch auch auf das erst kürzlich ins Leben gerufene Label Sega PC zutrifft, steht seit der Umsetzung von Virtua Fighter außer Frage. Jetzt erscheint die zweite Konvertierung eines erfolgreichen Spielhallenautomaten: Daytona USA ist nur noch wenige Meter von der Zielflagge entfernt...





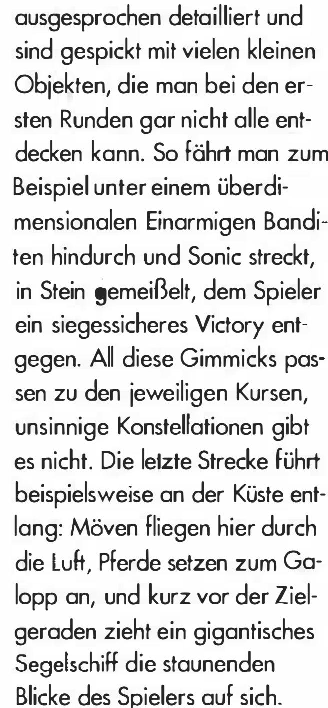


Die Strecken sind abwechslungsreich und überzeugen durch hohe Farbtiefe.

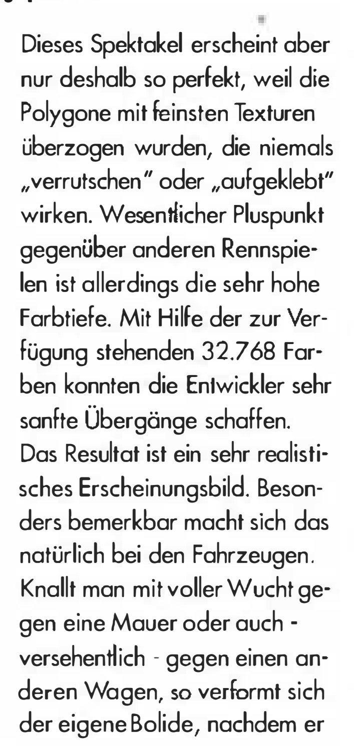


Daytona USA gewährt dem Spieler eine enorm weite Sicht. In der uns vorliegenden Version bauten sich allerdings die riesigen Hochhäuser noch ein wenig spät auf.

Als Daytona USA vor knapp drei Jahren in die Spielhallen kam, war der Erfolg fast unbeschreiblich. Riesige Menschentrauben versammelten sich um die Cockpits - viele warteten Stunden, um nur fünf Minuten spielen zu können: die Grafik war einfach zu atemberaubend, das Gameplay einfach unschlagbar. Daran hat sich bis heute nichts geändert, denn Daytona USA gehört unter den Automatenspielen immer noch zur Referenzklasse.
Ein großer Teil der Faszination geht also von der Grafik aus. Das gilt auch für die schon bald erhältliche Umsetzung: die einzelnen Rennstrecken wirken



ausgesprochen detailliert und sind gespickt mit vielen kleinen Objekten, die man bei den ersten Runden gar nicht alle entdecken kann. So fährt man zum Beispiel unter einem überdimensionalen Einarmigen Banditen hindurch und Sonic streckt, in Stein gemeißelt, dem Spieler ein siegessicheres Victory entgegen. All diese Gimmicks passen zu den jeweiligen Kursen, unsinnige Konstellationen gibt es nicht. Die letzte Strecke führt beispielsweise an der Küste entlang: Möven fliegen hier durch die Luft, Pferde setzen zum Galopp an, und kurz vor der Zielgeraden zieht ein gigantisches Segelschiff die staunenden Blicke des Spielers auf sich.



Dieses Spektakel erscheint aber nur deshalb so perfekt, weil die Polygone mit feinsten Texturen überzogen wurden, die niemals „verrutschen" oder „aufgeklebt" wirken. Wesentlicher Pluspunkt gegenüber anderen Rennspielen ist allerdings die sehr hohe Farbtiefe. Mit Hilfe der zur Verfügung stehenden 32.768 Farben konnten die Entwickler sehr sanfte Übergänge schaffen. Das Resultat ist ein sehr realistisches Erscheinungsbild. Besonders bemerkbar macht sich das natürlich bei den Fahrzeugen. Knallt man mit voller Wucht gegen eine Mauer oder auch - versehentlich - gegen einen anderen Wagen, so verformt sich der eigene Bolide, nachdem er

Fuhrpark

Um bei Daytona USA richtig erfolgreich zu sein, sollte man sich die Wahl des Rennwagens wirklich gut überlegen. Generell sind Boliden mit Automatik ein wenig langsamer als baugleiche Typen mit Schaltgetriebe; Einsteiger werden diese Option aber zu schätzen wissen. Die unterschiedliche Motorisierung gibt außerdem Aufschluß über das Fahrverhalten, denn Höchstgeschwindigkeit geht zu Lasten der Straßenlage.



Schaltgetriebe, 201 mph



Automatik, 196 mph



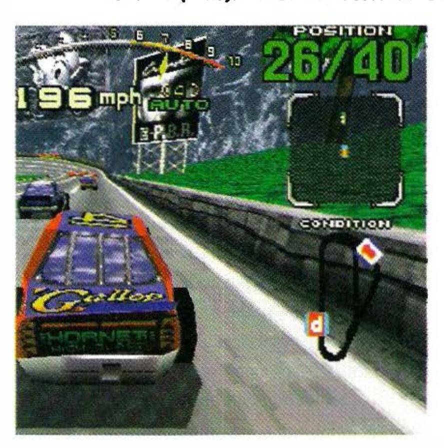
Schaltgetriebe, 196 mph

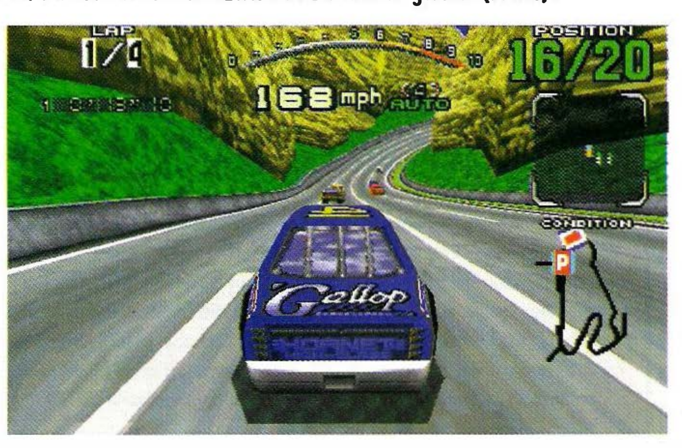


Automatik, 189 mph



Dieser Wagen hat schon einen Crash hinter sich. In der vorausliegenden Kurve passieren übrigens die meisten Unfälle (links). Bei den vorausfahrenden Piloten sollte man nicht zwischen die Fronten geraten (rechts).







für einige Sekunden durch die Luft gewirbelt wurde.

Hohe Geschwindigkeit trotz grafischer Finessen

Daß solche grafischen Leckerbissen nicht unbedingt auf die Performance drücken müssen, hat schon Virtua Fighter PC bewiesen. Schon auf einem Pentium 90 mit 16 MB RAM läuft das speziell für Windows 95 entwickelte Spiel erstaunlich schnell, auch wenn die Umgebungsgrafik (Berge, Zuschauerränge, Wolkenkratzer) sich ein wenig rascher aufbauen könnte. Dazu muß aber gesagt werden, daß die uns vorab zur Verfügung gestellte Beta-Version noch weit vom fertigen Produkt entfernt ist. Noch nicht einmal ein VGA-Modus (momentane Spielauflösung: 512x384 Bildpunkte) wurde bislang integriert, wie sich Daytona USA also mit einer niedrigeren Auflösung auf langsameren Rechnern spielen läßt, kann man nur vage schätzen.

Nachfolger bereits in Planung: Sega Rally

Die tolle Grafik wird unterstützt von einem einwandfreien Gameplay. Die Wagen schlittern bei zu hoher Geschwindigkeit mit viel Drift um die Kurven und bestrafen jeden Fahrfehler mit erbarmungslosem Ausbrechen. Obwohl es sich bei Daytona USA um ein actionlastiges Rennspiel handelt, muß man auf fahrerische Kniffe nicht verzichten. Beispielsweise lassen sich unachtsame Gegner kinderleicht überholen, indem man in einer Kurve einfach an ihnen vorbeischlittert. Auch beim Start ist Daytona USA eher Simulation als Actionspiel: blindlings Vollgas zu geben, läßt nur die Reifen durchdrehen, der Wagen bewegt sich nur sehr träge vorwärts. Daß man sehr vorsichtig mit dem Gas umgehen muß, zeigt sich aber nicht nur beim Start, sondern auch beim Rest des Rennens. Im Gegensatz zu anderen Spielen dieses Genres ist der Anteil an engen, schwierigen Kurven relativ hoch: eine Strecke zu meistern, ohne die Bremse zu benutzen, ist also nahezu unmöglich. Diese Tatsache wirkt sich vor allem langfristig positiv auf die Motivation aus. Bequemes Zurücklehnen ist bei Daytona USA völlig unmöglich, ständig sitzt man angespannt vor dem Monitor und versucht noch vehementer, an die Grenzbereiche heranzugehen.



Vor allem große Höhenunterschiede innerhalb eines Kurses heben Daytona USA von anderen Spielen dieses Genres wohltuend ab.

Rennstrecken

Bei Daytona USA haben Sie die Möglichkeit, zwischen drei verschiedenen Rennstrecken zu wählen. Das ist aber kein Grund, lange Gesichter zu ziehen, diese drei Kurse haben es wirklich in sich. Bis man jede Schikane, jede Kurve perfekt fahren kann, vergehen einige spannungsgeladene Wochen.



BEGINNER
Dieser Rundkurs ist dem bekannten Rennen Daytona 500 nachempfunden. Regeln gibt es allerdings keine: ein kleiner Schlenker, und schon prallt ein gegnerischer Pilot an die meterhohen Banden.

ADVANCED
Der zweite Kurs führt durch den Grand Canyon. Durch Steigungen und Gefälle wird den Piloten oft die Sicht versperrt - man sollte sich also immer bremsbereit halten, um nicht einen Unfall zu provozieren.

EXPERT
Der „Seaside Course" hat es wirklich in sich. Knapp zwei Minuten benötigen selbst gute Fahrer, um einmal durch Start und Ziel zu gelangen. Deshalb läßt er sich auch nur sehr schlecht „trainieren".





Die letzten Meter des letzten Kurses. Das gigantische Segelschiff ist optisch ein echter Leckerbissen (oben). Segas Programmierer sparen nicht mit Anspielungen auf andere Spiele. Hier sehen Sie eine Statue von Jeffrey - ein Kämpfer aus Virtua Fighter PC (unten).

Aufgrund der verschiedenen Spielmodi ist für langanhaltenden Spielspaß gesorgt. Der Modus „Arcade" stellt eine hundertprozentige Automatenumsetzung dar, d. h. Sie müssen bestimmte Streckenabschnitte innerhalb eines vorgegebenen Zeitlimits absolvieren. Im neu hinzugekommenen Modus „PC Mode" fahren Sie nicht gegen die Zeit, sondern gegen die anderen Piloten. Lediglich die Rundenanzahl bleibt bei dem jeweiligen Kurs gleich.

Unterschiedliche Fahreigenschaften

Die fahrerischen Qualitäten der Computergegner lassen sich mit den üblichen Schaltern für „Easy", „Medium" und „Hard" einstellen, die Qualität des eigenen Rennwagens wird über die Wahl des Getriebes geregelt. Wer gerne manuell schaltet, verfügt über eine höhere Endgeschwindigkeit, muß sich aber auch mit seinem Boliden besser zurechtfinden. Lenken, bremsen, schalten, ausweichen: das ist bei Daytona USA gar nicht mal so leicht. Darüber hinaus gibt es noch Unterschiede im Fahrwerk. Möglichst flach ist nicht immer die beste Alternative, schließlich reagiert der Wagen dann auch empfindlicher im Grenzbereich. Ein kurze, überhastete Lenkbewegung kann dann schon einen Totalschaden bedeuten. Dieser läßt sich zwar in der Boxengasse wieder beheben, doch meistens verliert man bei Reparaturarbeiten so viel Zeit, daß die Konkurrenz bereits auf und davon ist.

Noch kein Netzwerk-Modus

Ein Netzwerk-Modus wurde bislang noch nicht integriert, es bleibt zu hoffen, daß Sega an die riesige Fangemeinde von Multiplayer-Spielen gedacht hat - schließlich können in der Spielhalle auch bis zu acht Spieler gegeneinander antreten.
Ob Daytona USA sich gegen Bleifuß 2 & Co. durchsetzen kann, erfahren Sie nächsten Monat im ausführlichen Testbericht. Segas Einstieg in den PC-Rennsport macht aber schon in der jetzigen Version einen vielversprechenden Eindruck und läßt die Erwartungen entsprechend steigen.
Außerdem können sich Fans bereits über die nächste Ankündigung freuen. Der Nachfolger Sega Rally soll noch im Frühjahr 1997 auf den Markt kommen.

Oliver Menne ■

Ansichtssache

Daytona USA bietet gleich vier verschiedene Ansichten an. Mit den Funktionstasten kann innerhalb von Sekundenbruchteilen die gewünschte Darstellung gewählt werden. Blutige Anfänger sollten jedoch zunächst darauf verzichten, sich direkt ins Cockpit zu schwingen: es fehlt einfach die nötige Übersichtlichkeit, und außerdem läßt sich nur schwer erkennen, ab welchem Punkt der Wagen ausbricht.



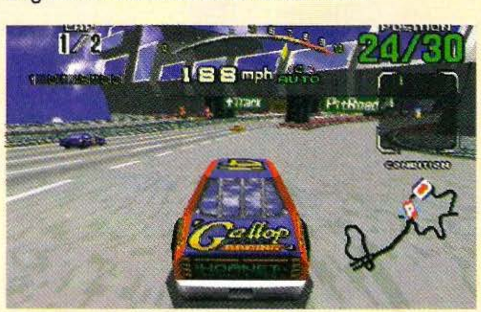
Mit dieser Ansicht sitzen Sie direkt auf der Straße. Das ist Geschwindigkeitsrausch pur!



Die Motorhaube wird eingeblendet, der Abstand zu Gegnern läßt sich einfacher einschätzen.



Sie sehen Ihr eigenes Fahrzeug von hinten, dadurch kommt größere Übersicht zustande.



Der Blickwinkel entfernt sich noch ein wenig vom Fahrzeug, eine Art Hubschrauberkamera.





M.A.X.

Quadragonal

Trotz des Erfolgs der Echtzeit-Strategiespiele sind deren rundenbasierte Verwandte nicht unterzukriegen. Auch Interplay möchte mit M.A.X. - Mechanized Assault & Exploration - in diesem wichtigen Marktsegment mitmischen.



Animierte Zwischensequenzen entlohnen den Spieler nach getaner Arbeit. Die Qualität der Grafiken läßt sich dabei durchaus sehen. Die akustische Begleitung erfolgt in 16 Bit-Dolby Surround, im Spiel selbst noch in Stereo.



Auch eine in per Voreinstellung unsichtbare Quadrate eingeteilte Wüstenlandschaft ist zu finden. Insgesamt sind 24 Welten implementiert, auf denen acht Clans um Ruhm, Macht und Herrschaft kämpfen.



Trotz der beeindruckenden Kontrolltafel spielt sich M.A.X. sehr einfach: Durch das Anklicken einer Einheit klappt ein Menü auf, das alle im Augenblick möglichen Tätigkeiten zur Auswahl stellt.

Auf den ersten Blick scheint M.A.X. eine große Verwandtschaft zu WarCraft oder Command & Conquer aufzuweisen. Auch bei M.A.X. geht es darum, sich eine funktionierende Basis aufzubauen, und erst nachdem diese ausreichend gesichert ist, begibt man sich zu den gegnerischen Installationen. Der offensichtlichste Unterschied besteht in der Rundenbasiertheit, d. h. jedes Fahrzeug hat je Runde nur eine bestimmte Reichweite, eine Fabrik nur einen vorgegebenen Output etc. Im Gegensatz zu Spielen wie Schach ziehen die Parteien jedoch nicht nacheinander, während der einzelnen Runden verhält sich M.A.X. also wie ein Echtzeitspiel. Die Länge einer Runde läßt sich zu Beginn eines Spiels festlegen: unbeschränkt, Zeitlimit oder der Erste beendet die Runde. Mit M.A.X. soll eine völlig neue Generation der Computergegner den Spielemarkt bereichern: Ohne sich durch vorgefertigte Basen, schnellere Produktion oder günstigere Positionierung selbst zu bevorteilen, soll der Computer ein mindestens gleichwertiger Gegner sein. Ob sich der Rechner komplett an die Spielregeln hält (man sieht seine Gegner beispielsweise nur dann, wenn sie in Radarreichweite sind), wird sich erst mit der Fertigstellung der Vollversion klären lassen. Immerhin stellt er sich auf die jeweils vorherrschende Taktik des Spielers ein und handelt entsprechend. Damit unterscheidet sich M.A.X. grundlegend von bisherigen Strategiespielen.

Machtkampf weltweit

M.A.X. wird in 24 unterschiedlichen Welten spielen, auf denen acht Clans um die Vorherrschaft streiten. Jeder Clan verfügt über seine eigenen Waffen und Strategien, mit denen er angeblich auf jede Finte des Spielers angemessen reagieren kann. Wem der Computergegner dennoch zu schwach sein sollte, der darf sich mit der geplanten Multiplayer-Option anfreunden. Wie viele Spieler gleichzeitig gegeneinander antreten können und ob es nur konkurrierende Parteien geben wird, war leider noch nicht zu erfahren.
Optisch kann M.A.X. der Konkurrenz zeigen, daß VGA-Grafik längst nicht mehr zum Stand der Technik gehört. Da die Grafik nur langsam animierte Objekte enthält, kann auf eine geschwindigkeitsoptimierte Grafikausgabe verzichtet werden. Eine hochauflösende SVGA-Grafik mit äußerst plastisch wirkenden Elementen und viel Platz für Informationen ist das Resultat.

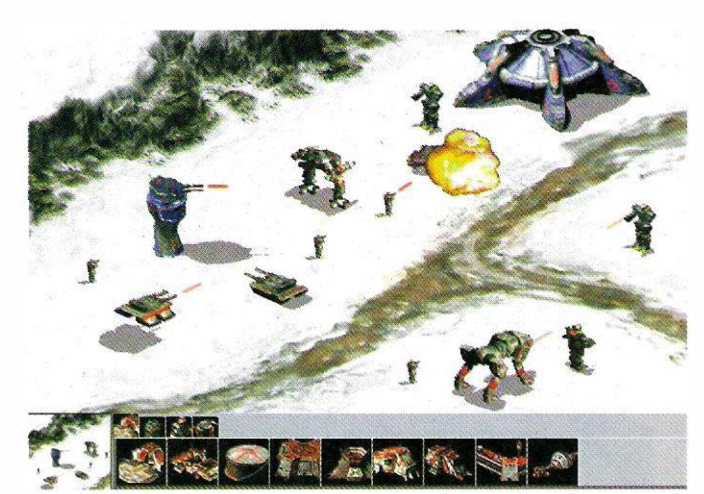
Harald Wagner ■





Dominion

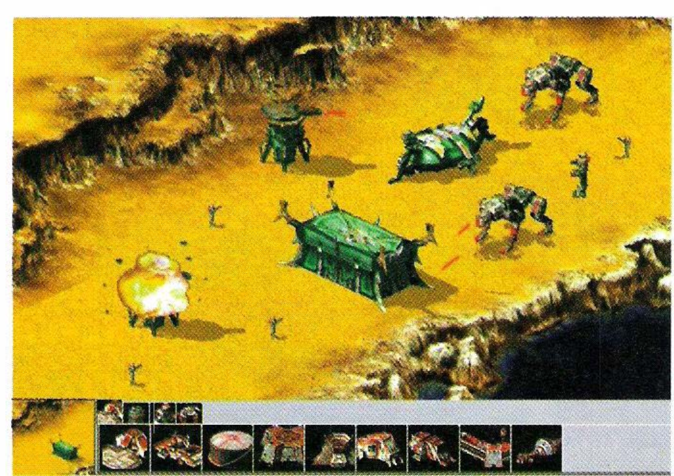
Above and Beyond



Auch auf Eisplaneten wird die alte Fehde zwischen Menschen und Außerirdischen weitergesponnen. Hier sehen Sie einige Raumgleiter und Roboter in Aktion. Die hohe Auflösung bietet größtmögliche Übersicht.



Stützpunkte lassen sich mit Verteidigungstürmen (rechts oben) befestigen. Die feindlichen Truppen haben jetzt nur noch geringe Chancen, in das Lager einzudringen und wichtige Gebäude zu zerstören.



Die Darstellung des Geländes ist besonders gelungen. Gebirgszüge verfügen über natürlich wirkende Kanten, und im Wasser lassen sich leichte Wellen erkennen. Dadurch wird Dominion sehr abwechslungsreich.

Mit Dominion steigt 7th Level in das momentan stark umkämpfte Genre der Echtzeit-Strategiespiele ein. Ausgezeichnete Grafik und eine hohe Optionsvielfalt sollen Dominion auf eine Stufe mit Z, WarCraft 2 und Command & Conquer stellen.

Die Hintergrundgeschichte beschäftigt sich einmal mehr mit ultrafiesen und herrschsüchtigen Aliens, die der Menschheit nicht gerade wohlgesonnen sind. Unsere Regierung versucht schon seit Jahren, weitere Regionen der Galaxie zu kolonisieren, erlebt aber immer wieder herbe Rückschläge durch Sabotagen und Angriffe der fremden Mächte. Um endlich die Überhand zu gewinnen, werden nun private Unternehmen angeheuert, die den verbittert kämpfenden Truppen zur Seite stehen sollen. Vor allem die Verteidigung eroberter Territorien und die Regelung des Nachschubs soll durch private Hände geführt werden.
Das Spielziel bei Dominion ist damit klar. Sie müssen sich weniger um die Kolonisierung, sondern eher um die Eroberung des unerforschten Systems Phygos kümmern. Dabei dürfen Sie die Verteidigung nicht aus den Augen verlieren, sonst sind die Außerirdischen schnell wieder im Besitz der frisch hinzugekommenen Gebiete. Im Klartext heißt das: Sie müssen Stützpunkte errichten und verwalten. Durch den Bau unterschiedlicher Gebäude und Anlagen sorgen Sie für Materialnachschub und können Soldaten rekrutieren. Sie können aber nicht nur in die Rolle der Menschen schlüpfen, sondern auch die Führung der drei anderen Rassen übernehmen. Die verschiedenen Spezies verfügen natürlich über unterschiedliche Waffensysteme, und auch das Design der 25 Levels fällt jeweils ein wenig anders aus. Unter anderem muß auf brennend heißen Wüstengebieten und riesigen Eisflächen gekämpft werden. Die einzelnen Vehikel können laufen (Roboter), fahren (Panzer) oder schweben (Raumschiffe). Außerdem werden per Zufallsgenerator hilfreiche Gegenstände über die Karte verteilt, mit deren Hilfe man sich einen Vorteil erschleichen kann. Diese Funktion ist gegen den Computergegner interessant, würde aber im Netzwerk (acht Spieler können teilnehmen) für sehr viel Frust sorgen. Deshalb hat sich 7th Level dazu entschlossen, dies optional anzubieten.

Palettenweise Auflösungen

Gelungen ist auch die grafische Gestaltung. Dominion läuft unter Windows 95 und bietet Auflösungen von 640x480 bis 1.280x1.024 (!) Bildpunkten an, unter denen die mehr als 10.000 gerenderten Animationen besonders gut zur Geltung kommen.

Oliver Menne ■

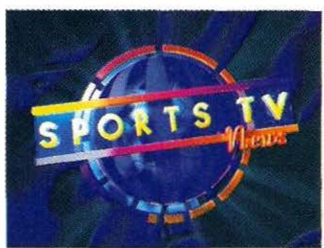


RELEASE

Genre	Echtzeit-Strategie
Hersteller	7th Level

VERÖFFENTLICHUNG
November 1996







Nicht nur zu feierlichen Anlässen werden gerenderte Trailer gezeigt.



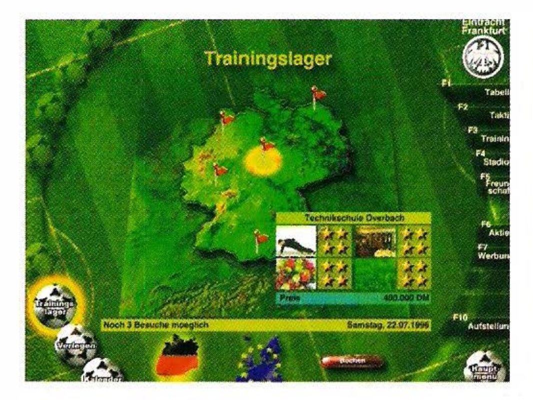
Und wo spielt Andy Köpke im nächsten Jahr? Der Transfermarkt-Bildschirm beantwortet derartige Fragen in Sekundenschnelle. Ebenso wie alle anderen Funktionen können Sie optional auch diese Aufgabe dem Computer übertragen.

Bundesliga Manager 97

Phoenix aus der Asche

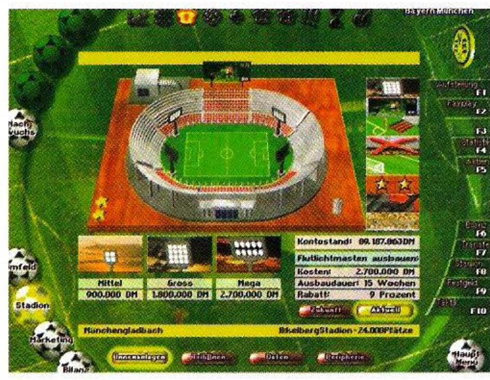
Pixelige VGA-Grafik? Ganze Rudel vorwitziger Mini-Icons? Bildschirmweise kryptische Einstell-Hebelchen? Begähnenswerte Spielszenen? Dröge Soundtracks? Das war einmal: weg vom Amiga-Look, hin zum schillernden HiColor-Windows-Outfit - so lautet das Motto des Bundesliga Manager 97. Was sich die Programmierer sonst noch haben einfallen lassen, erläutern wir in unserem Vorabbericht.

Waschkörbeweise hat Software 2000 im Laufe der vergangenen zwei Jahre Briefe zum Thema „Bundesliga Manager Hattrick" erhalten - kein Wunder bei über 200.000 verkauften Exemplaren. Alle Anregungen und Verbesserungsvorschläge wurden gewissenhaft gesammelt und ausgewertet; das Ergebnis dieser Analysen steckt im Bundesliga Manager 97, dem mittlerweile vierten Teil der Bundesliga Manager-Serie. Praktisch alle Features des BMH sind erhalten geblieben, viele sind hinzugekommen. Neu ist in erster Linie





Features wie das Trainingslager (oben) und die Taktik wurden fast unverändert vom BMH übernommen.





Komfortabel wie nie zuvor: Der grafische Ausbau des Stadions und die Vergabe von TV-Lizenzen.

die Verpackung des Ganzen: der BM 97 kommt nun als eine reine Windows-Software (Win 3.1/Win 95) daher und läuft grundsätzlich im HiColor-Modus (SVGA, 32.000 Farben). Das hat im konkreten Fall den Vorteil, daß beispielsweise eine Bundesliga-Tabelle in ihrer ganzen Pracht übersichtlich dargestellt wird - inklusive hochauflösenden, gerenderten Vereinswappen und vielen Zusatz-Infos, die man sich zuvor noch in irgendwelchen Untermenüs zusammensuchen mußte.

Wie von Zauberhand

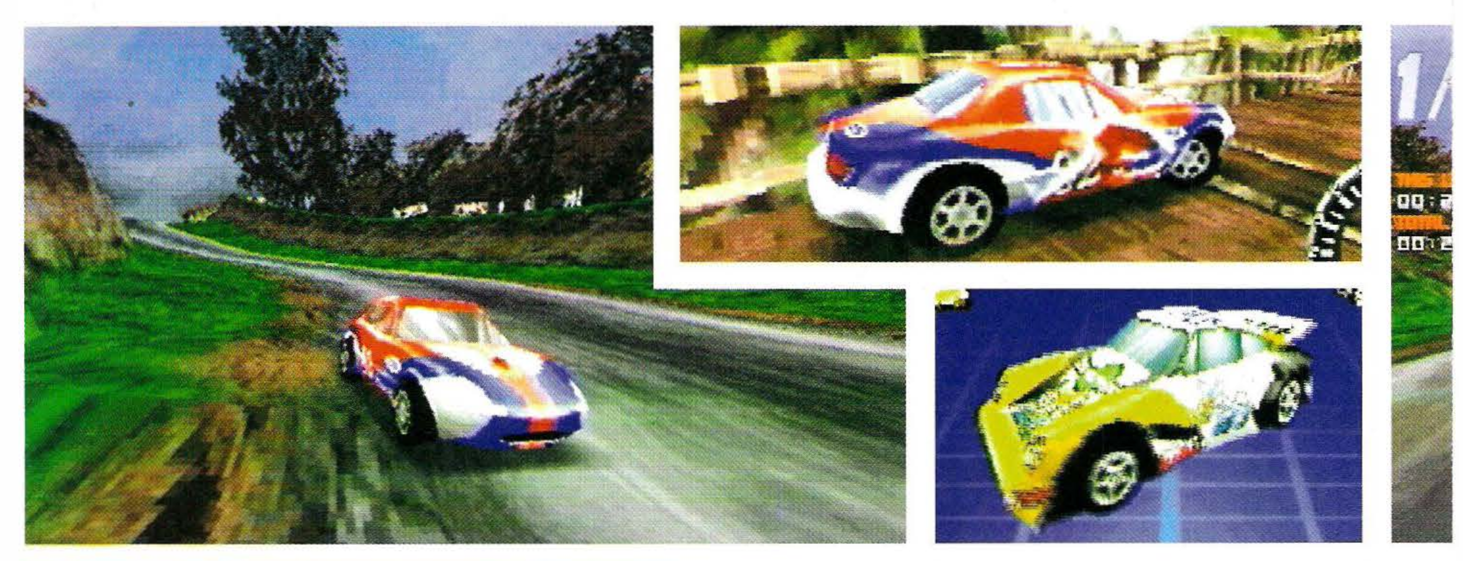
Bereits das Hauptmenü macht nun einen wesentlich aufgeräumteren Eindruck als beim Vorgänger, wo sich noch 30 possierliche Buttons gegenseitig im Weg rumstanden. Etliche Funktionen wurden zusammengefaßt; das Interface präsentiert sich kompakter, und die Wege zwischen den Menüs sind erheblich kürzer geworden - nicht zuletzt dadurch, weil sich die Funktionstasten beliebig belegen lassen. Vereins-Logos, Spieler-Namen und -Daten sind dank DFB-Lizenz samt und sonders original und selbstverständlich auf dem Stand der Saison 96/97. In diesem Zusammenhang hat man das Programm auch um aktuelle Regelungen (Bosman-Urteil) und Turniere (UI-Cup) ergänzt. Wer sich nicht mit komplexen Sachverhalten wie der berüchtigten Bilanz, Aufstellung, Training oder Transfer-Geschäften auseinandersetzen will, darf nun so ziemlich alles automatisieren: Sie können sich beispielsweise auf den Business-Part beschränken oder sich ausschließlich um die sportliche Seite des Vereinslebens kümmern. So nimmt Ihnen nun ein Talentsucher auf Wunsch die Fahndung nach vielversprechenden Nachwuchs-Stars ab. Dem bekannten „Warnlampen"-System des BMH kommt beim BM 97 erheblich mehr Bedeutung zu. Es informiert Sie rechtzeitig über auslaufende Werbeverträge, wechselwillige Stürmer und dahinsiechende Verteidiger. Zu den komplett neuen oder verbesserten Features gehören eine Sport-Zeitung mit Benotung der Spieler, Jahreshauptversammlungen, Vereinswechsel, System-Tips bei der Toto-Wette, stufenlose Plazierung der Spieler bei der Aufstellung, Festgeld-Anlagen, erweitertes Immobilien-Geschäft, detaillierter Aktien-Bereich, grafischer Stadion-Ausbau, Nachfolgeverträge bei Banden-/Trikot-Werbung und vieles mehr. Auf originelle, aber kaum praxisbezogene Features (z. B. AG oder Fusion, siehe Teamchef von MicroProse) hat man hingegen bewußt verzichtet.

Stadion-Atmosphäre

Der BM 97 bietet in erster Linie also deutlich mehr Komfort, vernachlässigt dabei aber die Aufmachung nicht. Zu vielen Ereignissen (Vereinswechsel, Vertragsabschluß, Gewinn des DFB-Pokals, Sportschau etc.) gibt es nun Fullscreen-Animationen, die auf Silicon Graphics-Workstations gerendert wurden. Dreizehn spritzige Audio-Soundtracks ersetzen die Sound-Blaster-Einheits-Melodie des Vorgängers. Damit mehr Atmosphäre ins Spiel kommt, werden nun erstmals Multiple Choice-Interviews und Pressekonferenzen im Rahmen der Sportschau abgehalten; als Kommentar hat sich Software 2000 u. a. Helmut Schulte gesichert. Zusätzliches Plus: endlich ist von vornherein ein Editor im Lieferumfang enthalten, mit dem Sie nicht nur sämtliche Daten beliebig abändern können, sondern auch eigene Bilder (z. B. Ihr eingescanntes Paßfoto im BMP- oder PCX-Format) als Spieler- oder Trainer-Portrait einbauen dürfen. Absolutes Schmuckstück des neuen Bundesliga Managers: die Darstellung der Spielszenen. Eigens für diesen Zweck wurde eine 3D-Grafik-Engine entwickelt, die entscheidende Vorgänge aus vier verschiedenen Kamera-Perspektiven plus Zeitlupe zeigt. Die Detailstufe ist weitgehend justierbar, damit selbst einem Mindestkonfigurations-Rechner der 486 DX2/66-Klasse nicht die Puste ausgeht. Das klingt alles zu schön, um wahr zu sein? In vier Wochen wissen Sie mehr: Spieldesigner Werner Krahe (siehe Interview in PC Games 10/96) hat uns für die nächste Ausgabe ein Testmuster in Aussicht gestellt.

Petra Maueröder ■

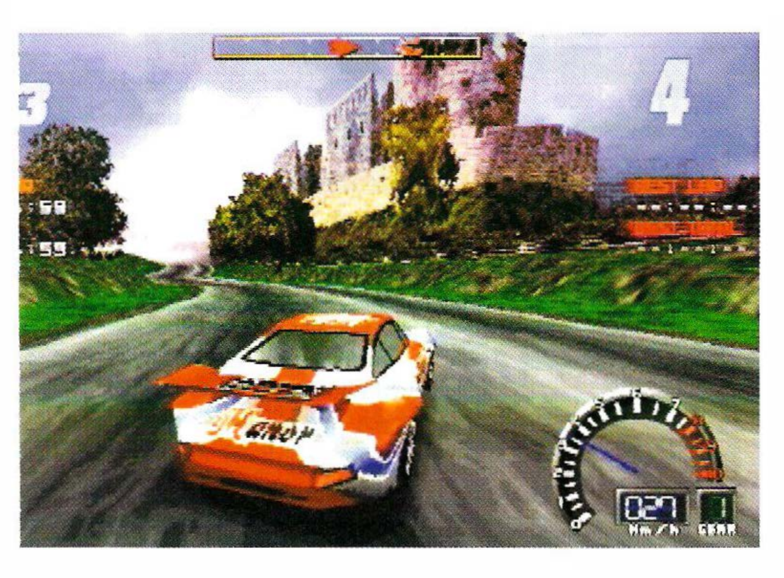




Bleifuß 2

Rutsch





partie





Wäre schön gewesen, muß aber nicht sein: Mit Ridge Racer für den PC wird's wohl leider endgültig nichts mehr. Seit einem knappen Jahr tröstet sich die Rennspiel-Lobby deshalb mit einer ebenso frechen wie guten Nachahmung: Bleifuß, bei unseren europäischen Nachbarn besser bekannt als „Screamer". Noch ehe die Windows 95-Konvertierung von SEGA Rally spruchreif wird, waren die cleveren Italiener von Graffiti Software schon wieder einen Tick schneller und präsentieren mit Bleifuß 2 eine perfekte Kopie des Spielhallen-/Konsolen-Vorbilds. Und die ist so gut gelungen, daß wir das Edel-Rennspiel spontan zum Spiel des Monats gekürt haben.

In Bleifuß waren's die umherschwirrenden Hubschrauber und ganz allgemein das Strecken-Design, in Bleifuß 2 sind es die Zuschauer am Streckenrand oder aufgescheuchte Tauben, die durch das Bild flattern - die Programmier-Truppe aus Mailand war sich noch nie zu schade, markante Details aus Konkurrenz-Spielen in eigenen Erzeugnissen zu verbraten. Uns soll's recht sein, wenn unterm Strich Perlen wie eben Bleifuß 2 herauskommen - im Grunde nichts anderes als ein gewöhnliches Rennspiel mit Querfeldein-Charakter à la SEGA Rally oder ganz aktuell Rallye Racing 97. Auf insgesamt sechs Strecken, die über den gesamten Globus verteilt sind, rasen Sie gegen drei Rivalen um Plazierungen und Punkte. Wer sofort einsteigen möchte, dreht am besten einige Runden im Arcade-Modus, wo Sie sich lediglich den Parcours und ein Fahrzeug aussuchen - und schon stehen Sie mit Ihren Konkurrenten an der Startlinie und starren gebannt auf die Ampelanlage.

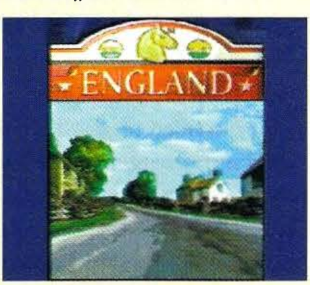
Bei Nacht und Nebel

Im Gegensatz zu MegaRace 2 und Konsorten weiß man bei Bleifuß 2 wenigstens, WARUM man des öfteren unkontrolliert mit dem Flitzer durch die Gegend eiert. Schneematsch, spiegelglatte Eisflächen, Kopfsteinpflaster, Wüstensand und regennasse Straßen fordern Ihr ganzes fahrerisches Können. Profis gleichen die Unebenheiten des Untergrunds durch geschickte Drifts, maßvolles Bremsen und rechtzeitiges Gasgeben aus, während man als Rookie zwangsläufig an der nächstbesten Mauer landet oder eine zeitraubende, wenn auch kunstvolle 360°-Drehung hinlegt. Die schönsten Mißgeschicke werden im nachhinein von der Replay-Funktion genüßlich zelebriert. Durch die ständig wechselnden Bedingungen (in England fährt man ab und zu bei dichtem Nebel oder gar des Nachts), die überaus starken Gegner und die anspruchsvolle Steuerung ergibt sich zwangsläufig ein immens hoher Schwierigkeitsgrad. Ein exzellentes Lehrbeispiel für „Wie erzeuge ich beim Spieler vermeidbaren Frust?" liefert Ihnen vor allem der Turnier-Modus: In vier verschiedenen Ligen, die jeweils aus mehreren Einzelrennen auf verschiedenen Strecken bestehen, kassieren Sie ähnlich wie in der Formel



Die Strecken

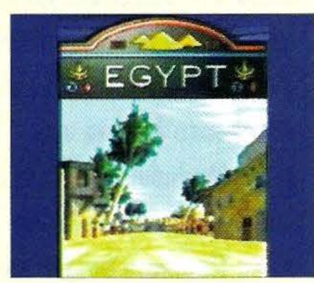
England
Terrain: Asphalt, Gras
Highlights: Kleine Ortschaften, Burg, Mühle, Brücke (=> Sprungschanze), Tauben







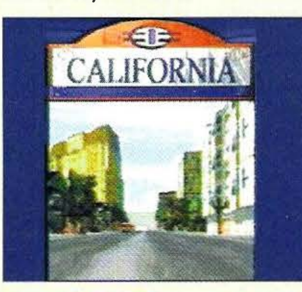
Ägypten
Terrain: Sand, Erde
Highlights: Pyramiden, Sphynx, Basar, Kamelmarkt, Moscheen, Pharaonen-Statuen, Helikopter







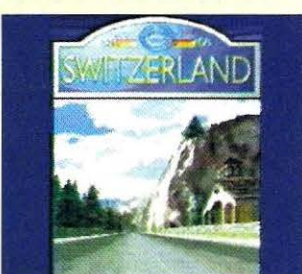
San Francisco
Terrain: Asphalt, Dreck
Highlights: Viktorianische Gebäude, Hochhäuser, Baustellen, Blick auf die Skyline von SF







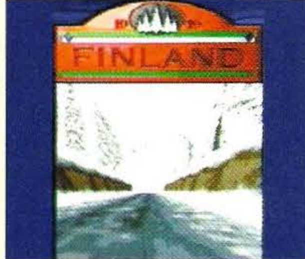
Schweiz
Terrain: Kopfsteinpflaster, Asphalt
Highlights: Ferienort, Kirche, Burg, Tunnel, Helikopter, Kühe, Alpenpanorama







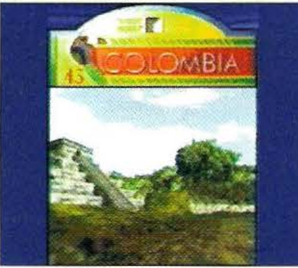
Finnland
Terrain: Schnee, Eis
Highlights: Kleinstadt, Mühlen, Kirche, Eisenbahn-Brücke, Rentiere, Helikopter







Kolumbien
Terrain: Schlamm, Dreck
Highlights: Maya-Tempel, Wasserfall, brüchige Holzbrücke, Helikopter





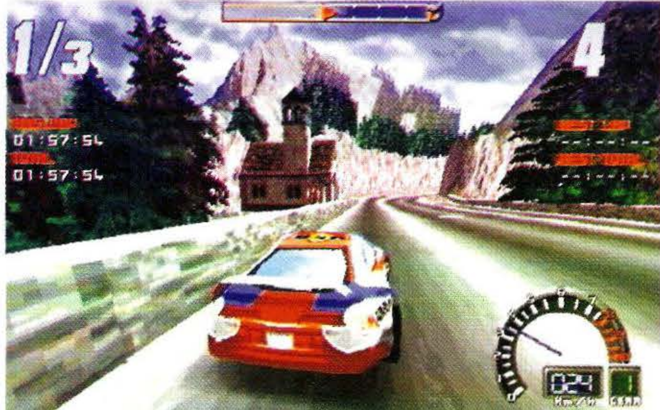


1 Punkte für bestimmte Plazierungen. Das Problem: Nach gewonnenen Rennen darf nicht gespeichert werden. In der Praxis sieht das dann so aus, daß Sie beispielsweise Etappe 1 und 2 mit jeweils guten zweiten Plätzen abschließen, in Runde 3 und 4 aber als Letzter durch's Ziel brettern und daher in der Endabrechnung allenfalls einen undankbaren dritten Rang belegen. An dieser Stelle hätte das Programm ruhig etwas entgegenkommender sein dürfen.

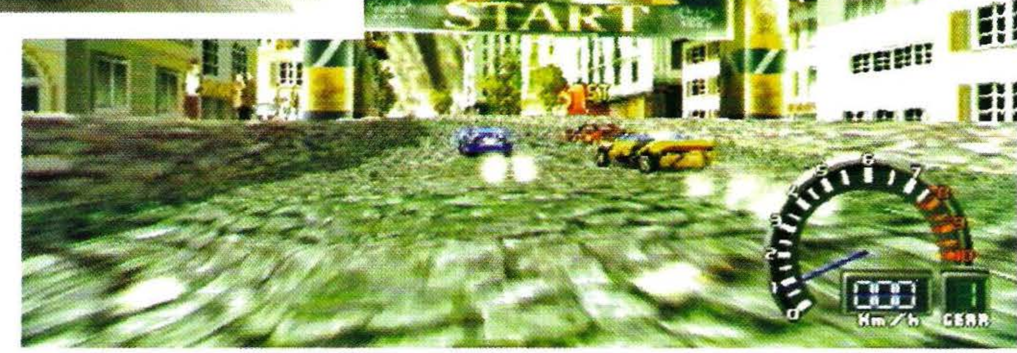
Weniger ist mehr

Nicht halb so viele Animationen wie bei Bleifuß 1 (erinnert sei z. B. an die Riesenräder, Straßenbahnen und Flugzeuge) gibt es diesmal am Wegesrand zu besichtigen. Das ist der Preis, den man für die gestiegene Realitätsnähe und die aufwendigeren 3D-Landschaften zahlt. Spektakuläre Überschläge bei Massenkarambolagen sind ebenfalls passé, dafür ist das Fahrverhalten wesentlich komplexer und z. B. die Darstellung rotierender Auto-Reifen wirklichkeitsgetreuer. Karosserie-Schäden am Fahrzeug sind nun deutlich sichtbar und haben optional Auswirkungen auf die Funktionstüchtigkeit Ihres Vehikels. Bei Abstechern durch den Seitenstreifen wird Laub hochgewirbelt, und bei Exkursionen durch Ägypten wird scheinbar die halbe Wüste umgegraben. Auch durch die höhere Farbtiefe (VGA bzw. SVGA in schnellen 256 oder brillanten 65.000 Farben) werden die System-Ressourcen enorm beansprucht. Seit neuestem dürfen Sie sogar an den Innereien Ihres Wagens herumschrauben - zumindest im Turniermodus: Stoßdämpfer, Bremsen, Lenkung und Reifendruck bestimmen neben dem Antrieb





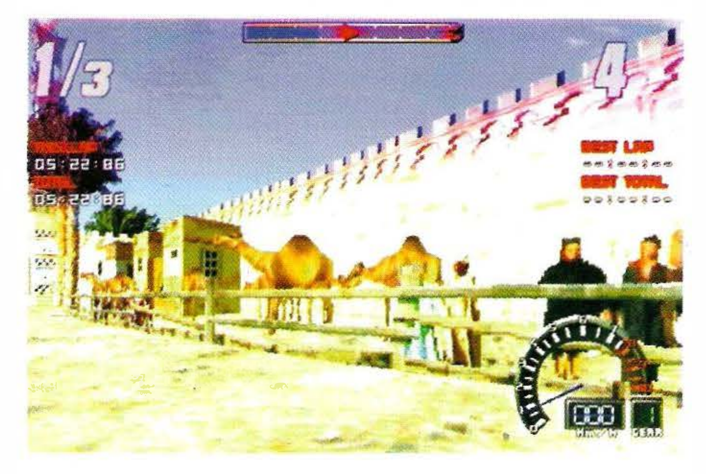
Links und großes Bild unten: Als Hintergrund dient meist eine 2D-Kulisse (hier: Alpen-Panorama in der Schweiz). Unten: Die Kamele auf dem orientalischen Basar sind komplett animiert; das merkt man allerdings nur, wenn man mit geringer Geschwindigkeit an der Einzäunung vorbeifährt.



(wahlweise 4-Rad-, Front- oder Hinterrad-Antrieb) u. a. die Straßenlage und das Verhalten in kritischen Situationen. Zusätzlich wird je nach Bedarf eines von drei Reifen-Sets (für trockenen, nassen und schneebedeckten Untergrund) aufgezogen. Das Programm merkt sich freundlicherweise bis zu vier verschiedene Grund-Einstellungen, die Sie bei Bedarf auf Tastendruck aktivieren können. Im Gegensatz zu Rallye Racing 97 haben diese Veränderungen auch tatsächlichen Einfluß auf die Steuerbarkeit. Am spürbarsten ist noch der Einsatz eines Slicks auf vereisten Nebenstraßen in Finnland; wenn es um Feinheiten an der Stoßdämpfer-Abstimmung geht, wird die Sache bereits bedeutend diffiziler.

Alte Leiden und neue Ideen

Die Arbeitslosen-Statistik begrüßt einen weiteren Neuzugang: dem lästigen Live-Kommentator aus dem ersten Teil, der mit einem reichlich eingeschränkten Fundus an Lebensweisheiten den Nerv-Faktor ei-



Im Vergleich

	Bleifuß	Bleifuß 2
Strecken	6	6 + 1 Bonus-Strecke
Fahrzeuge	12	16
Szenarien	Palm Town Night (Stadtkurs), Lake Valley (Alpen-Paß), Palm Town Night (Stadtkurs bei Nacht), Lindburg (europäische Großstadt), Sunbeach Hill (Uferstraße), Sandrock (Wildwest-Landschaft)	England, Ägypten, San Franciso, Finnland, Schweiz, Kolumbien
Grafik	VGA 320 x 200 (256 Farben), SVGA 640 x 480 (256 Farben)	VGA 320 x 200 (256 Farben), VGA 320 x 200 (65.000 Farben), SVGA 640 x 480 (256 Farben), SVGA 640 x 480 (65.000 Farben)
Justierbare Fahrzeug-Einstellungen	nein	ja
Splitscreen-Modus (2 Spieler an einem PC)	nein	ja
Markierungshütchen-Slalom	ja	nein
Zeitfahren	ja	ja
Gegner pro Etappe	10	4
Fahrzeug-Perspektiven	4	4
Replay-Funktion	Ja	Ja
Deformierungen am Fahrzeug	nein	Ja
Integrierter CD-Player	nein	ja
Rennkommentierung via Sprachausgabe	ja	nein

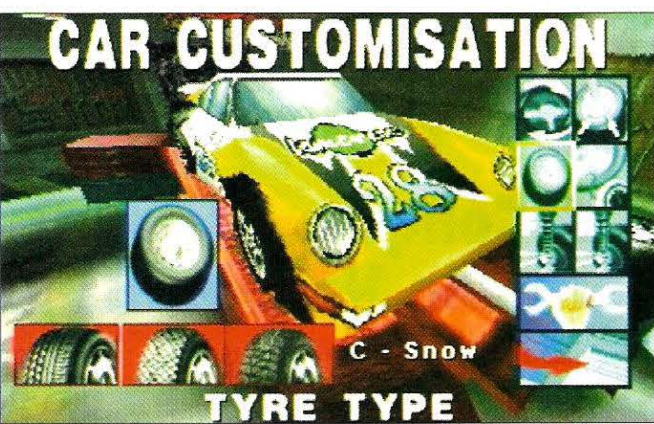








Die zuschaltbare Cockpit-Ansicht sorgt für einen deutlich spürbaren Performance-Zuwachs.



In der Werkstatt dürfen Sie nicht nur die Stoßdämpfer und die Bremsen in jeweils fünf Stufen justieren, sondern auch die passenden Reifen für jede Strecke auswählen. In Finnland benötigen Sie z. B. Schnee-Reifen.

nes leibhaftigen Beifahrers bei weitem übertraf, wurde klugerweise das Mikrofon abgeschaltet. Leider sind aber auch „sinnvolle" Features wie der Markierungshütchen-Slalom ersatzlos gestrichen worden. Statt dessen haben die Programmierer an einen praktischen CD-Player gedacht, der statt trantütigem Arcade-Gedudel Ihre ganz persönlichen Lieblings-Songs abspielt. Wenn Bleifuß 2 ausgeliefert wird, gehört hoffentlich auch ein funktionierender Netzwerk-Modus zum Lieferumfang. Die Betonung liegt dabei ausdrücklich auf „funktionierend". Denn diese Multiplayer-Option für bis zu vier Spieler war in unserer Testversion zwar bereits enthalten und ohne Einschränkung spielbar, aber leider haben sich hier ähnliche Synchronisationsprobleme wie beim Vorgänger herauskristallisiert - ein Ärgernis, das die Graffitis offenbar immer noch nicht richtig im Griff haben. Ganz zu schweigen von einer akzeptablen Performance, denn sobald mehr als zwei menschliche Spieler gleichzeitig ins Geschehen eingreifen, wird daraus eine recht zähflüssige Angelegenheit. Solange sich in diesem Punkt keine brauchbare Lösung abzeichnet, sollten all jene mit schwerpunktmäßigen Ambitionen in Sachen „Bleifuß 2 im Netzwerk" erst mal unsere weitere Berichterstattung zu diesem Thema abwarten. Eine echte Bereicherung und erwiesenermaßen praxistauglich ist hingegen der Splitscreen-Modus, mit dem zwei Fahrer gleichzeitig an einem PC gegeneinander spielen können.

Petra Maueröder

SPECS & TECS

VGA	Tastatur
SVGA	Maus
DOS/WIN 3.1	Joystick
WIN 95	SoundBlaster
HD 2 MB	General Midi
CD 256 MB	Audio

REQUIRED
486 DX2/66, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM

RECOMMENDED
Pentium 120, 16 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM

MULTIPLAYER
Netzwerk (4 Spieler), Nullmodem-Kabel, Splitscreen

Statement



Diese Redakteure sind schon ein selten verwöhntes Pack: Da haben sie u. a. einen fetten Pentium 166 mit 32 MB RAM unter dem Schreibtisch, der selbst F1 Grand Prix 2 einigermaßen in die Knie zwingt. Und dann jammern sie rum, wenn Bleifuß 2 bei 640 x 480 Bildpunkten im HiColor-Modus ruckelt - das haben wir gern. Aber im Ernst: ohne Pentium-PC ist unser Spiel des Monats grundsätzlich ungenießbar. Wer SEGA Rally in der Spielhalle oder auf dem Saturn gespielt hat und beim Anblick dieses Prachtstücks ein fassungsloses „Sowas will ich auch für meinen PC!" gestammelt hat, wartet entweder auf die angekündigte Umsetzung des Originals oder kauft sich schon jetzt Bleifuß 2. Grafik, Steuerung, Strecken-Design - von vorne bis hinten allererste Sahne (unterstellt man mal die passende Hardware). Stark motivationsmindernd empfinde ich aber den unverschämt hohen Schwierigkeitsgrad und die fehlende Speichermöglichkeit zwischen den Rennen des Turnier-Modus. Nur durch viele, viele Trainings-Stunden und exzessives Herumexperimentieren mit den Fahrzeug-Einstellungen erzielt man auf Dauer passable Resultate. Wer derartige Herausforderungen nicht scheut, ist mit Bleifuß 2 auf jeden Fall gut beraten - und das nicht nur des fairen Preises wegen.

RANKING

Rennspiel	
Grafik	90%
Sound	75%
Handling	85%
Spielspaß	**89%**

Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Virgin
Preis	ca. DM 80,-
CD-Advantage	gut



Leserbriefe schicken Sie bitte an folgende Anschrift:
Computec Verlag
Redaktion
PC Games
Leserbriefe
Isarstraße 32
90 451 Nürnberg

Sinnwahrende Kürzungen behält sich die Redaktion vor.

KOPFSACHE

Hallo Rainer! Im Gegensatz zu vielen Lesern Eurer Magazine bin ich vollauf damit zufrieden, daß bisher keine Fotos von Dir abgedruckt wurden. Mehr noch! Die Karikatur Deines Antlitzes hat schon eine solch erschreckende Wirkung auf mich, daß ich mir sicher bin, den Anblick eines Fotos nicht zu ertragen. Versteh` mich jetzt bitte nicht falsch! Es liegt mit fern, Dich zu beleidigen, ganz im Gegenteil: wir sind echte Leidensgenossen! Wie oft ist es mir passiert, daß ich - natürlich völlig zu Unrecht - aus öffentlichen Bädern verwiesen wurde!? Angeblich trage ich dadurch, daß ich alle Kinder mit meinem Aussehen erschrecke, dazu bei, daß die Wasserqualität im Pool verschlechtert wird. Mein einziger Kontakt zur Außenwelt sind mein Computer und der Pizzabote. Ich verlasse nur selten das Haus. Und wenn, dann nur nach Einbruch der Dämmerung und mit einer Papiertüte über dem Kopf. Übrigens kann man Papiertüten sehr hübsch zurechtmachen! Sie sehen dann fast aus wie echte Gesichter. Naja, fast. Wie sehen eigentlich gesellschaftliche Zusammenkünfte da draußen aus? Ich kenne ja nur die BBQs von der Southfork-Ranch, die Geburtstagspartys aus Beverly Hills 90210 und die Sylvesterparty von Mr. Bean, wobei mir persönlich letztere am meisten zusagt! Mein Brief wird Dir hoffentlich über Enttäuschungen der Vergangenheit und über solche, die Dich ganz gewiß noch erwarten, hinwegtrösten. Und vergiß bitte nie:
DU BIST NICHT ALLEIN!
Schöne Grüße aus Kanada:

Marcus Bauer

Und wenn Du Dich jetzt noch ausschließlich von Hamburgern, Currywurst und Pizza ernähren kannst, hättest Du eine reelle Chance, bei uns anzufangen.

ANFRAGE 1

Hallo PC Games,
Ich weiß nicht, ob Ihr mir helfen könnt, aber vielleicht doch. Da meine PC-Spiele-Sammlung sehr klein ist und mein Budget nicht immer für ein neues Spiel reicht, möchte ich von Euch gerne wissen, wo sich das nächste PC-Spiele-Geschäft im Umkreis von BadNeunahr/Ahrweiler befindet, das auch Spiele verleiht. Schlimmstenfalls wäre ich bereit, bis nach Bonn zu fahren.
Bis dann:

David

Dieser Brief wurde stellvertretend abgedruckt, für etliche gleichen Themas, die immer wieder eintreffen. Natürlich helfen wir Euch gerne - wenn wir können. Allerdings ist es schon etwas viel verlangt, sämtliche Händler in der Republik zu kennen. Da kann ich eigentlich nur die lokale Presse oder die gelben Seiten empfehlen. Habt bitte Verständnis dafür, daß wir solche Anfragen nicht beantworten können.

ANFRAGE 2

Hallo Rainer!
Ich habe da ein Problem, bei dem ich hoffe, daß Du mir helfen kannst. Ich habe mir, nachdem ich eine Anzeige der Firma XYZ in der PC Games 9/96 gesehen habe, gedacht, das sind aber tolle Angebote. Also habe ich mir am 7. August die beiden Spiele Bleifuß und X-Wing Collection für nur 60 Mark bestellt. Ich schickte den Brief mit dem Bargeld noch am selben Tag weg. Nachdem ich 20 Tage auf mein Paket gewartet habe, kam mir der Verdacht, daß ich einer Briefkastenfirma aufgesessen bin. Zuerst einmal kam es mir im nachhinein doch sehr komisch vor, daß dieser Versand telefonisch nicht zu erreichen ist! Dann findet man unter der angegebenen Adresse ein italienisches Spezialitätengeschäft. Ein Spezialitätengeschäft, das Computerspiele anbietet? Als nächstes kam es mir komisch vor, daß keine Nachnahme, sondern nur Bargeld oder Euro-Scheck als Zahlungsmittel akzeptiert wurden. Ist es denn so, daß Ihr die Anbieter, deren Anzeigen Ihr veröffentlicht, auch prüft? Sonst kann ja jeder ahnungslose Leser dort Geld hinschicken, was er nie wieder sieht. Ich bin etwas vom Thema abgeschweift. Der Grund, warum ich Dir schreibe, ist der, daß ich weiß, daß Du in der Vergangenheit Lesern bei Problemen mit Firmen geholfen hast. Ich möchte nun gerne wissen, wie ich entweder mein Geld oder die Spiele bekommen kann. Vielleicht weißt Du ja etwas, was mir helfen kann.
Auf Wiedersehen:

Holger Lewen

Weder wir noch andere Zeitschriften „überprüfen" die Firmen, welche Anzeigen schalten. Natürlich kann es vorkommen, daß sich so auch „schwarze Schafe" einschleichen. Wenn wir davon etwas mitbekommen, werden wir uns natürlich weigern, weiterhin deren Anzeigen zu veröffentlichen - was auch schon geschehen ist. Bargeld in einem einfachen Brief zu verschicken, ist mehr als nur leichtsinnig. Das kann ich immer nur betonen! Du hast keinerlei Beweis, daß diese Firma eine Bestellung - von Geld ganz zu schweigen - von Dir erhalten hat. Bei einem beigelegten Scheck könnte man wenigstens noch nachprüfen, wer das Geld abgehoben hat. Und da Du nicht einmal ein Einschreiben oder einen Wertbrief geschickt hast, kann ich absolut nichts für Dich tun. Ich fürchte, Du mußt die 60 DM unter der Rubrik „Lehrgeld" abbuchen. Wenn Ihr etwas von Versandhändlern bestellt, immer nur per Nachnahme oder Verrechnungsscheck bezahlen. Niemals Bargeld in einem einfa-

chen Brief verschicken. Das sind eigentlich ganz einfache Regeln, von denen ich angenommen habe, daß sie auch allgemein bekannt sind.

VORWURF

Sehr geehrte Damen und Herren, mein 13jähriger Sohn liest mit Begeisterung die PC Games, um sich Anregungen über die auf dem Markt befindlichen Spiele zu holen. Ihre Beschreibung und Wertung der Spiele sind für ihn von großer Bedeutung für den Kauf von neuen PC-Spielen. Von der Aufmachung Ihrer Zeitschrift und der Art der Spielebeschreibung hatte ich bislang auch den Eindruck, eine kompetente Fachzeitschrift zu lesen und eine Entscheidungshilfe beim Kauf neuer Spiele zu bekommen. Sie können sicher nachvollziehen, daß dies für Eltern spielebegeisterter Kinder bei der unüberschaubaren Anzahl von PC-Spielen von großer Bedeutung ist. Um so erstaunter war ich, als ich feststellte, daß ein von Ihnen vorgestelltes Actionspiel von der Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften indiziert wurde. Zum Zeitpunkt Ihrer Bewertung des Spieles war die Entscheidung der Bundesprüfstelle vermutlich noch nicht bekannt. Doch als Fachzeitschrift sollten Sie m. E. zumindest in der Lage sein, zu entscheiden, ob ein derartiges Spiel für Jugendliche geeignet ist und entsprechende Hinweise in der Spielebewertung aufnehmen. Ich muß also davon ausgehen, daß der Jugendschutz bei Computerspielen in Ihrer Bewertung der Spiele und auf Ihre Entscheidung, inwieweit eine Demo auf der CD wiedergegeben werden soll, keine Rolle spielt. Ich werde daraus meine Konsequenzen ziehen und die PC Games nicht mehr kaufen. Ich werde dies auch Eltern anderer Kinder nahelegen. Einen Abdruck dieses Schreibens habe ich an die Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften geleitet.
Mit freundlichen Grüßen:

Rainer Floren

Sehr geehrter Herr Floren, leider müssen wir Ihnen mitteilen, daß wir kein Computermagazin ausschließlich für Jugendliche machen. Und nicht immer sind die Wege der BPjS für uns ersichtlich, geschweige denn vorhersehbar. Eine Indizierung bedeutet, daß dieses Spiel Kindern und Jugendlichen nicht zugänglich gemacht werden darf. Mit einem Verbot hat es nichts zu tun. Ist nun jedes Spiel, welches nicht indiziert wurde, auch automatisch für Kinder und Jugendliche geeignet? Ich meine nein.
Sich einfach nach den Entscheidungen der BPjS zu richten, hieße, es sich zu einfach zu machen. Oder sollten wir, in einer Art von vorauseilendem Gehorsam, von Berichten über Spiele absehen, die vielleicht indiziert werden könnten? Oder sollten wir gleich auf alle Spiele verzichten, die Gewalt zum Inhalt haben? Unser Magazin wäre sehr dünn und hätte eine sehr kleine Auflage. Auch wenn Sie es uns übelnehmen werden, wir verdienen unser Geld ausschließlich mit Berichten über die Computerbranche. Für einen qualifizierten Jugendschutz sind wir weder ausgebildet noch zuständig. Wenn ein Spiel Gewalt zum Inhalt hat, werden wir zwar darauf hinweisen, aber wir werden - und können - nicht auf einen Bericht verzichten, da diese Handlungsweise uns viele volljährige Leser kosten würde, die hauptsächlich dazu beitragen, unsere Arbeitsplätze zu sichern. Wir möchten uns auch nicht in Ihre Erziehung einmischen. Was Ihr Kind spielen darf, sollten Sie entscheiden. Wir geben Ihnen dafür zwar die Informationen, aber die Entscheidung müssen Sie selbst treffen. Einfach nur uns den „schwarzen Peter" zuzuschieben ist leicht - hilft aber weder Ihnen noch uns weiter.

QUERBEET

Hallo Rainer!
Ich habe mich nach langer Zeit endlich auch entschlossen, Dir meinen ersten Leserbrief zu schreiben. Zu Eurem Magazin sage ich nicht allzu viel, da Du die drei Seiten sowieso kürzen würdest. Nun zu meinen Fragen bzw. Anregungen.
1. Wie wäre es, wenn Ihr einen Teil Eurer Leserbriefe (natürlich mit Deinen Antworten) auf Eure CD brennen würdet? Deine Seiten sind nämlich etwas kurz.
2. Warum testest Du fast nie Spiele?
3. Was hast Du eigentlich gegen „Z"?
4. Was sind Deine drei Lieblingsspiele?
5. Was muß ich tun, um abgedruckt zu werden?
So, das war's. Grüß Petra und den Rest der Redaktion von mir!

Alexander Merle

1. Das wäre eine Überlegung wert.
2. Ehrlich gesagt habe ich keine allzu große Lust dazu. Und über gute Spiele zu schreiben, macht mir eh keinen Spaß. Wenn schon, dann über abgrundtief schlechte Games, von denen es sehr zu meinem Leidwesen zu wenige gibt. Vielleicht liest diese Zeilen ja ein Programmierer und tut mir diesbezüglich einen Gefallen. Aber allzu große Hoffnungen mache ich mir da nicht.
3. Ich persönlich mag es nicht besonders, da es mir zu hektisch ist. Dieses Gehechel nach den Fähnchen macht mir einfach keinen Spaß. Ich bin ein leidenschaftlicher Stützpunktbauer - hier kann ich nix bauen.
4. Command & Conquer, WarCraft 2 und ...
5. Gedanken ordnen - niederschreiben - und mir per Post, Fax (0911-6426333) oder E-mail (rrosshirt@pcgames.de) zukommen lassen. Eigentlich ganz einfach, oder?

NACHSCHLAG

Lieber Rainer, auch auf die Gefahr hin, daß die von Eurer Redaktion vielleicht vorgenommene sinnwahrende Kürzung meiner Zuschrift darin bestehen wird, daß der Brief den kürzesten Weg in den Rundordner findet, kann ich einfach nicht umhin, mir meinen Ärger über Mara von der Seele zu schreiben. Ich stelle mir die Frage, wann endlich dieses leidige Gerede (nein - „Geseier" schreiben wir in diesem Zusammenhang NICHT! Immer schön höflich bleiben. Anm. v. RR) ein Ende finden wird. Vor allen Dingen: was hat das in einer Computerzeitschrift zu suchen? Vielleicht sollte Mara lieber „Emma" lesen (oh weia: wieder DM 5.- in die Chauvi-Kasse (mach zehn daraus. Anm.v. RR))? Frauen sind nun einmal - Gott sei Dank - anders als Männer! Wenn das nicht so wäre, hätte Adam auch mit all seinen Rippen sterben können. Damit ist aber noch nicht gesagt, daß Frauen weniger wert wären oder gar auf Objekte reduziert würden. Aus meiner Sicht haben Frauen tatsächlich „gewisse Vorzüge", die nun einmal auch in körperlichen Eigenschaften zum Ausdruck kommen. By the way: Wenn ich Frauen über Männer reden höre, fallen da auch recht selten Bemerkungen wie: „Donnerwetter, hat der aber einen tollen Charakter!" oder: „Der ist aber schön zuverlässig!" Über Frau Maueröders Charakter weiß ich auch nichts - geht aus dem Bild irgendwie nicht hervor. Dennoch finde ich sie nicht unattraktiv - und hätte auch gegen ein Poster nichts einzuwenden. Bin ich jetzt ein Macho? Oder ein Schwein? Vermutlich beides und noch viel Schlimmeres! Ich empfand die Antwort von Frau Maueröder in diesem Zusammenhang denn auch als erfrischend souverän. Ich für meinen Teil kann die leeren Phrasen, die aus jenem Lager he-

rüberschallen, nicht mehr hören, und dennoch bügle ich meine Hemden selbst, sauge Staub und bringe den Müll hinaus. Früher wurden positive Äußerungen über das Aussehen einer Frau als Kompliment aufgefaßt; heute verstehen manche Mitbürgerinnen dieses einfach nur als Anzüglichkeit - mir unverständlich.

Hans

Sinnwahrende Kürzungen? Deinen Brief mußte ich regelrecht zurechtschneiden - und den Schluß habe ich sicherheitshalber gleich ganz weggelassen - ich bin ja nicht lebensmüde! Im Ernst, Junge: so geht das nicht. Natürlich kannst auch Du hier Deine Meinung sagen, aber immer höflich bleiben - und niemalsnienicht die Pfade des guten Geschmacks verlassen. Ich hätte allerdings nicht gedacht, daß der Brief von Mara so viele Emotionen aufwallen läßt. Wenn ich mich nicht angegriffen fühle, warum werde ich jetzt ständig verteidigt? Ist ja recht nett von Euch, aber - wie auch unser Hans so richtig meinte - „Was hat das in einer Computerzeitschrift zu suchen?" Ich dachte wirklich, daß dieses Thema erschöpfend (in des Wortes wahrstem Sinne) abgehandelt wäre, und ich würde eigentlich auch gern auf weitere diesbezügliche Ausführungen verzichten. Wenn nicht unbedingt Euer Herz daran hängt, würde ich das Thema wirklich freudig versanden lassen. Ein wenig schade finde ich es jedoch, daß sich zwar jede Menge Männer dazu geäußert haben, aber fast keine Leserin. Das nur nebenbei. Mir graut schon vor dem Tag, an dem ich an dieser Stelle Diskussionen führe über Vor- und Nachteile von Tiefkühlkost und/oder ob Isalobare eine konkave oder konvexe Oberfläche voraussetzen. Sicherheitshalber werden diese Themen vorsorglich schon von der Liste der abdruckbaren Themen gestrichen - sie dienten eh nur als Beispiel - um irgendwelchen Witzbolden vorzubeugen.

DAS LETZTE

*Hallo Rainer,
da ich keine Lust habe, mir einen schleimigen Vorspann auszudenken, komme ich lieber gleich zum Thema. Die neue Ära hat begonnen. Nun ist es da: das große, bunte Grand Prix 2. Nach den vielen tollen Tests konnte ich nicht widerstehen, die Rennsim auch gleich zu kaufen. Und die Autos sehen wirklich fast so aus wie im Fernseher (vor zwei Jahren)! Jetzt gibt es auch ein vernünftiges Setup für den Boliden. Man kann nach Auswertung der Telemetrie wirklich fast jedes Schräubchen selbst anziehen. Also an sich ein tolles Programm. Ist es die Erlösung, auf die wir jahrelang gewartet haben? Dann hätte ich bestimmt nicht geschrieben. Aber da war ja noch was: die Steuerung! Ja, ja, jetzt regt sich wieder mal so ein Nörgler auf, weil ihm die Haare auf dem Kopf nicht passen. Nein, ganz falsch. Auf der Geraden lenkt sich der Flitzer ja schon wie mein Frühstückspudding. Aber wehe es kommt eine Kurve, dann hat das Progi seine eigenen Gesetze. Was viele für Untersteuern halten, ist etwas ganz anderes. Will ich aus taktischen Gründen (z. B. jemanden schneiden) eine andere Linie fahren, dann reagiert das Programm vor der Kurve so: man fährt weiter geradeaus und erst auf der Ideallinie lenkt das Programm sprichwörtlich ein. Da gibt es ja bei Test Drive fast mehr Interaktivität! Eine Frechheit bei einem Programm dieser Preiskategorie. Das mag vielleicht die vielen Anfänger nicht stören, aber jeder, der sich dafür etwas mehr interessiert, fühlt sich an diesem Punkt irgendwie beschnitten. Wo bleibt da die Agilität eines Mittelmotorsportwagens (erst mal die Kuuurvenlaaage ausprobieren), wo ist der Powerslide? Nein, das Ding reagiert braver als eine Familienkutsche. Spätestens wenn ich mal wieder von der Kartbahn komme, lande ich immer wieder bei dem guten, alten IndyCar. Liebe kritische Verbraucher da draußen - meldet Euch mal dazu!*

J. L. (aus Sicherheitsgründen mal ohne Adresse)

Keine Panik! Alle unsere Leser, die mir einen Leserbrief (mit oder ohne Adresse) geschrieben haben, leben noch. Falls nicht, ist zumindest mit dem Leserbrief kein kausaler Zusammenhang herzustellen. Nun wieder zum Thema: Irgendwie keimt bei mir der Verdacht auf, daß Du das Handbuch nicht gelesen hast, was ich Dir aber dringend ans Herz legen möchte. Das von Dir beschriebene, merkwürdige Lenkverhalten ist ein Resultat Deiner eingeschalteten Lenkhilfe. Eine liebenswerte Hilfestellung für Anfänger, aber Profis wie Du sollten sich nicht damit aufhalten. Ausschalten - und schon kannst Du Dich an den herrlichsten Unfällen freuen - und mit etwas Übung auch weit jenseits der Ideallinie gewagte Manöver fahren. Dein Bolide reagiert lahmer als eine brave Familienkutsche? Aha - wir haben also auch noch die Traktionskontrolle eingeschaltet! Feigling! Weg damit. Ohne diese Hilfe wird Dir Dein Auto mit den schönsten, aber schwer berechenbaren Drehungen, die gnadenlos jedem unvorsichtigen Gasstoß folgen, schon zeigen, was ein agiler Mittelmotor ist und Dein Mittagessen einmal war. Powerslide? Aber ja doch - mehr als Dir lieb ist. Wenn Du nun auch noch die automatischen Bremsen, eingeblendete Ideallinie, automatische Schaltung und die Unzerstörbarkeit eingeschaltet hast, wundert es mich nicht, daß Du das Programm so aufregend wie eine Übertragung der Meisterschaften im Hallenhalma findest. Sollte ich mit meiner Meinung falsch liegen, bitte ich um heftige Belehrungen. Womit ich wieder auf ein Thema umgelenkt habe, das in dieser Zeitschrift erwartet wird. Selbst Olli Menne guckt schon wieder versöhnlich.

Serviceleistungen im Überblick

Die richtige Nummer...

Immer wieder tauchen bei diversen Hotlines Mißverständnisse auf, die für beide Seiten - für den Kunden und den Hersteller - ärgerlich und zeitaufwendig sind. Wenn Sie folgende Hinweise beachten, können Sie schon im Vorfeld ausschließen, mit der falschen Stelle verbunden zu sein.

Probleme mit einem Demo, Bugfix oder Update

Bitte rufen Sie den Hersteller direkt an, er hat das jeweilige Spiel entwickelt und kennt sich deshalb auch am besten mit dem Produkt aus. Eine Liste der momentan in Deutschland eingerichteten Nummern finden Sie unten.

Tips und Tricks zu einem bestimmten Spiel, sonstige Fragen

Wenden Sie sich am besten auch gleich an den Hersteller. Den deutschen Vertrieb finden Sie meistens auf der Rückseite der Spielepackung.

Probleme mit der Cover-CD-ROM

Sollten Probleme mit unserer Cover-CD-ROM auftauchen (Menüprogramm, Verzeichnisstruktur), so wenden Sie sich bitte an unsere Hotline: Montag bis Freitag, 14 bis 18 Uhr, 0911-305030

Die Cover-CD-ROM läßt sich nicht lesen bzw. ist defekt

Füllen Sie bitte unseren Reklamationscoupon (im Tips & Tricks-Teil) aus und schicken Sie diesen zusammen mit der CD-ROM an: Astat Media, Reklamation PC Games, Am Steinacher Kreuz 22, 90427 Nürnberg

Heftnachbestellungen

Es können jeweils nur die letzten drei Ausgaben nachbestellt werden (Zahlung nur per Vorkasse). Bitte wenden Sie sich nur schriftlich an: CP Verlag & Agentur GmbH, Leserservice, Isarstraße 32-34, 90451 Nürnberg

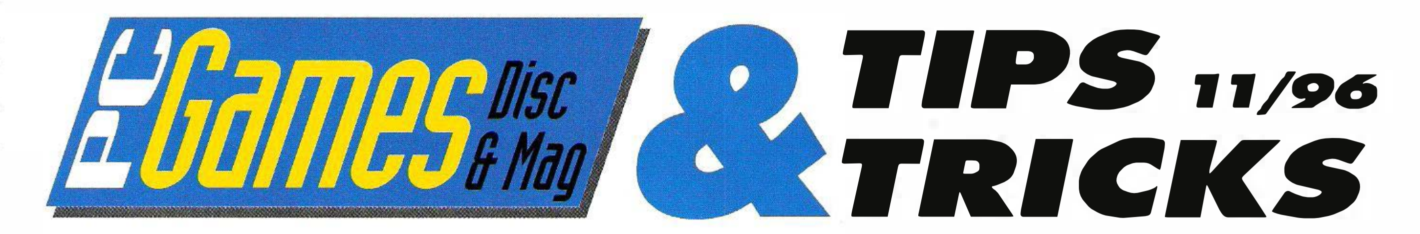
Fragen zum Abonnement

Haben Sie Fragen zu Ihrem Abonnement, so wenden Sie sich bitte an: 0911-5325179

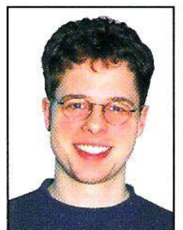
Hotlines

Hersteller	Telefon	Wann?	im Internet
Acclaim	02 11-5 23 32 22	24 Stunden am Tag	http://www.acclaimnation.com
Activision	0 61 07-94 51 45	Mo-Fr 15^{00}-18^{00}	http://www.activision.com
Art Department	02 34-9 32 05 50	Mo-Fr 15^{00}-18^{00}	-
Ascon	0 52 41-96 69 33	Mo-Fr 14^{00}-17^{00}	-
Attic	0 74 31-5 43 23	Mo-Fr 8^{00}-18^{00}	-
Blue Byte	02 08-4 50 88 88	Mo-Fr 15^{00}-19.^{00}	http://www.bluebyte.de
BMG Interactive	01 80-530 45 25	Mo-Fr 10^{00}-17^{00}	-
Bomico	0 61 07-94 51 45	Mo-Fr 15^{00}-18^{00}	http://www.bomico.de
Capstone	0 40-39 11 13	Mo-Do 15^{00}-18^{00}	-
Disney Interactive	0 69-66 56 85 55	Mo-Fr 11^{00}-19^{00}	http://www.disney.com
Electronic Arts	0 52 41-2 60 24	Mo-Fr 10^{00}-12^{00}, 14^{00}-17^{00}	http://www.ea.com
Greenwood Entertainment	02 34-9 32 05 55	Mo-Fr 15^{00}-18^{00}	-
Ikarion	02 41-470 15 20	Mo, Do, Fr 15^{00}-18^{00}	http://www.ikarion.com
Infogrames	02 21-4 54 31 06	Mo, Di, Do, Fr 15^{00}-18^{00}	http://www.infogrames.com
Konami	02 21-61 23 52	Mo-Fr 17^{00}-20^{00}	http://www.konami.com
Max Design	00 43-3 68 72 41 47	Mo-Fr 15^{00}-18^{00}	-
MicroProse	0 52 41-94 64 80	Mo, Mi 14^{00}-17^{00}	http://www.microprose.com
Mindscape	02 08-89 92 41 24	Mo, Mi, Fr. 15^{00}-18^{00}	http://www.mindscape.com
Navigo	0 89-324 66 222	Mo-Fr 13^{00}-18^{00}	-
NEO	00 43-16 07 40 80	Mo-Fr 15^{00}-18^{00}	http://www.info.co.at/neo
Nintendo	01 30-58 06	Mo-Fr 11^{00}-19^{00}	http://www.nintendo.com
Philips Media	0 61 07-94 51 45	Mi, Fr 15^{00}-18^{00}	http://www.philipsmedia.com
Psygnosis	0 69-66 54 34 00	Mo-Fr 9^{00}-19^{00}	http://www.psygnosis.com
Ravensburger Interactive	07 51-86 1944	Mo-Do 16^{00}-19^{00}	-
Sega	0 40-2 27 09 61	Mo-Fr 10^{00}-18^{00}	http://www.sega.com
Sierra Coktel Vision	0 61 03-99 40 40	Mo-Fr 9^{00}-19^{00}	http://www.sierra.com
Softgold	0 21 31-9651 11	Mo, Mi, Fr 15^{00}-18^{00}	-
Soft Enterprises	0 66 92-46 42	Di, Do 18^{00}-20^{00}	-
Software 2000	0 52 41-98 60 10	Mo-Fr 11^{00}-13^{00}, 14^{00}-18^{00}	http://www.software2000.de
Starbyte Software	02 34-68 04 94	Mo 16^{00}-18^{00}	-
Viacom New Media	01 30-82 01 15	Mo-Fr. 9^{00}-17^{00}	http://www.viacomnewmedia.com
Virgin	0 40-39 11 13	Mo-Do 14^{00}-18^{00}	http://www.vie.com
Warner Interactive	0 40-27 85 53 06	Di, Mi, Do 15^{00}-18^{00}	-

Diese Hotlines können Ihnen bei Problemen weiterhelfen. Sind Sie auf der Suche nach einem Patch oder Bugfix, so können Sie sich auch direkt im Internet umsehen. Meistens findet man hier das gewünschte File.



PC Games Disc & Mag TIPS & TRICKS 11/96



Liebe Tips & Tricks-Leser,

in diesem Monat präsentieren wir Ihnen den zweiten Teil unserer Tips zu Grand Prix 2. Diesmal haben wir uns die Strecken Monaco, Spanien und Kanada vorgeknöpft und alle wichtigen Stellen genau unter die Lupe genommen.
Einen ganz besonderen Leckerbissen haben wir für alle Fans des Echtzeit-Strategiespiels Z vorbereitet. Der Designer selbst hat tief in die Trickkiste gegriffen und die Levels 8 bis 20 haarklein auseinandergenommen. Mit diesen Tips von Eric Matthews sollten Sie schon bald Commander Zods Liebling sein.
Freunde ausgeklügelter Adventures werden mit Baphomets Fluch auf ihre Kosten kommen. Im ersten Teil unserer Komplettlösung begleiten wir George Stobbard bis ins ferne Syrien.
Darüber hinaus finden Sie ab Seite 702 zahlreiche Kurztips, mit denen sich das Spiele-Leben sehr viel einfacher gestalten läßt.

Viel Spaß mit dieser Ausgabe wünscht Ihnen



Simon Schmid

Komplettlösung Teil 2: Monaco, Spanien, Kanada

Grand Prix 2

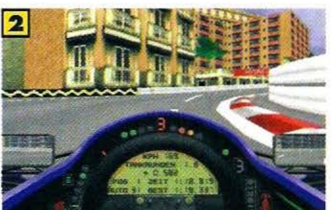
Im zweiten Teil unserer „Komplettlösung" finden Sie die Strecken Monaco, Spanien und Kanada. Wenn Sie die Angaben einhalten, dürfte kein Kurs größere Probleme verursachen. Um allerdings zur Elite unter den Piloten zu avancieren, müssen Sie schon einige Stunden hartes Training investieren - das können wir Ihnen nicht abnehmen.



Monaco - Monte Carlo

Monaco ist für viele immer noch die Parade-Strecke der Formel 1. Die optisch aufregende Strecke führt komplett durch die Innenstadt und lockt jährlich zehntausende in die europäische Steueroase. Hier geht es nicht um hohe Geschwindigkeiten, sondern um echtes Fahrerkönnen. Die engen Kurven lassen eigentlich kaum Überholmanöver zu - aber nur, wenn man den Hintermann ständig im Auge behält und nicht versehentlich einen Zentimeter zu viel Platz läßt.







Auf der Zielgeraden sollten Sie eine Geschwindigkeit von etwa 270 km/h erreichen. Bremsen Sie früh genug, um die erste Kurve im dritten Gang von außen nach innen fahren zu können. Achten Sie darauf, keine übertriebenen Lenkbewegungen auszuführen! Sanft durch die Kurve lenken, bis der Wagen fast die linke Leitplanke berührt.







Konsequent beschleunigen bis Sie das Banner „The European" hinter sich gelassen haben. Jetzt den Wagen kontinuierlich langsamer werden lassen: vor der ersten Linkskurve sollten Sie sich im dritten Gang befinden, Kurve durchfahren, dann Fuß vom Gas und im zweiten Gang die nächste Rechtskurve in Angriff nehmen. Knapp bei der Hälfte der Kurve wieder voll beschleunigen.



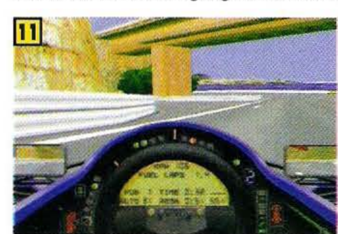


Jetzt folgen einige haarsträubende Kurven, zwischen denen immer wieder so gut wie möglich an Geschwindigkeit gewonnen werden muß. Sie geben Vollgas und bremsen erst beim zweiten Hitachi-Schild. Allerdings so stark, daß Sie die Kurve außen im ersten Gang anfahren können. Langsam hindurch kriechen und wieder Vollgas.





Eine echte Schneckenkurve. Beginnen Sie das Einlenken bei knapp 90 km/h, gehen Sie vom Gas und lassen Sie die Geschwindigkeit auf ca. 65 km/h fallen. Beim Kurvenausgang wieder beschleunigen.





Auch diese beiden Kurven lassen sich nur im ersten Gang bewältigen. Mehr als 100 km/h sind selbstmörderisch. Allerdings sollten Sie schon am Gas bleiben, um nach der letzten Kurve anständig in den Tunnel beschleunigen zu können.





Knapp 290 km/h sollten machbar sein. Verzögern Sie beim ersten Campari-Schild auf etwa 170 km/h. Nehmen Sie den Fuß vom Gas und ziehen Sie sanft in die Kurve hinein. Bei der abschließenden Rechtskurve sollten Sie sich im ersten Gang befinden.





Eine der schnelleren Passagen. Hier können Sie zwischen zwei Alternativen wählen. Entweder Sie lassen sich im dritten Gang durch die Kurve rollen, oder Sie befinden sich sehr hochtourig im zweiten Gang, um danach wieder schnell beschleunigen zu können. Geschmackssache.



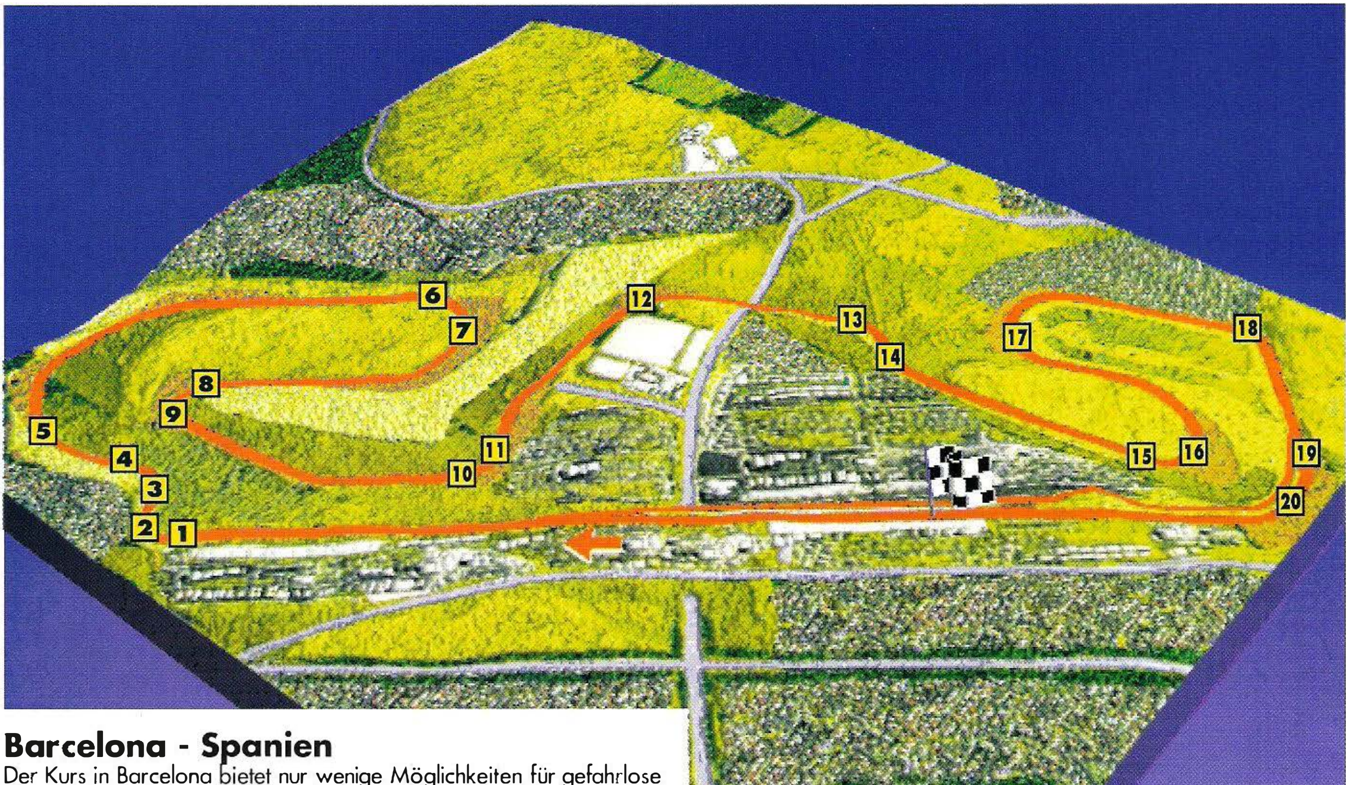


Bremsen Sie, bis Sie sich im vierten Gang befinden. Gas wegnehmen, beim Kurveneingang sollten Sie sich im dritten Gang befinden: wieder leicht auf`s Gas und vor der Rechtskurve noch einmal stark bremsen (erster Gang).





Noch einmal eine extrem langsame Kurve. Mehr als Tempo 70 im ersten Gang ist fast nicht drin. Die Mini-Schikane kann man im zweiten durchfahren.



Barcelona - Spanien

Der Kurs in Barcelona bietet nur wenige Möglichkeiten für gefahrlose Überholmanöver. Lediglich auf der langen Zielgeraden kann man mit geschickten Flügeleinstellungen an der Konkurrenz vorbeiziehen. Wer an dieser Stelle nicht vorbeikommt, muß zum altbekannten Erfolgsrezept greifen: so spät wie möglich bremsen! Auf diesem Kurs kann das allerdings schnell zum Verhängnis werden, denn bei den zahlreichen Auslaufzonen handelt es sich zum größten Teil um gefährliche Schotterfelder.









Auf der Zielgeraden sollten Sie vor der ersten Kurve Höchstgeschwindigkeit erreichen. Kurz nachdem Sie am Schild 100 vorbeigerauscht sind, bremsen Sie von knapp 305 km/h auf 170 km/h herunter. Im dritten Gang ziehen Sie nun nach innen, lassen sich noch außen tragen und die Drehzahl weiter sinken. In der anschließenden Linkskurve befinden Sie sich im zweiten Gang. Auch diese Kurve fahren Sie von außen nach innen, um kurz vor dem Scheitelpunkt schon voll auf's Gas gehen zu können.

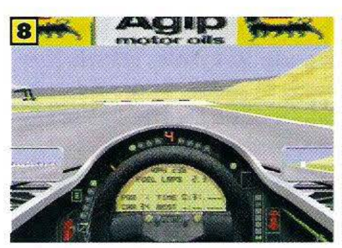


Die langgezogene Rechtskurve fahren Sie am besten innen und im vierten Gang - gehen Sie aber gefühlvoll mit dem Gas um: der kleinste Ausrutscher kann Sie ins Kiesbett schleudern. Wer in dieser Kurve überholen möchte, muß schon zu den ganz hartgesottenen Piloten gehören.





Sobald Sie das Werbebanner durchfahren haben (läßt sich im Rückspiegel sehr leicht erkennen) treten Sie voll auf die Bremse, lassen die Drehzahl sinken, bis Sie sich im zweiten Gang befinden und ziehen dann ganz sanft nach innen.



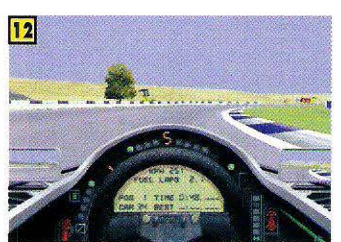


Gebremst wird erst, wenn Sie am Banner der Firma Agip vorbeigeflogen sind. Dann Fuß vom Gas, bis Sie sich im zweiten Gang befinden und dann das Gaspedal wieder leicht antippen. Die Linkskurve im zweiten Gang von außen anfahren und nicht mehr riskieren als nötig: akute Kiesbettgefahr.





Vor der Schikane sollten Sie noch einmal kräftig beschleunigen. Bremsen Sie erst, wenn Sie sich auf gleicher Höhe mit dem Baum (rechts im Bild) befinden. Dann aber richtig anbremsen, Fuß vom Gas und im dritten Gang die erste Kurve ganz links anfahren. Jetzt den Wagen kurzzeitig wieder gerade stellen und gleich nach rechts einlenken. Vollgas.



Die Kurve ist sehr heikel und erfordert sehr viel Übung. Sie befinden sich im Kurveneingang im fünften Gang - gehen aber auf keinen Fall auf die Bremse, sondern nehmen einfach den Fuß vom Gas. Jetzt fahren Sie die Kurve von innen an, geben leicht Gas (wirklich ganz leicht) und lassen sich von innen nach außen treiben. Dabei ist jedoch große Vorsicht nötig! Fahren Sie einen Zentimeter zu weit und das Rennen ist gelaufen - Sie landen unweigerlich im Kiesbett!





Treten Sie bei der Bandenwerbung von McDonald`s leicht auf die Bremse. Im Kurveneingang sollten Sie sich aber dennoch im fünften Gang befinden. Nehmen Sie jetzt Gas weg, und lassen Sie die Drehzahl sinken, damit Sie die anschließende Linkskurve innen im vierten Gang durchqueren können.





Diese Kurve muß praktisch mit Drift gefahren werden. Sie befinden Sie zunächst im vierten Gang, tippen dann die Bremse an, nehmen Gas weg und ziehen im zweiten Gang von außen nach innen. Wenn Sie erst nach dem Scheitelpunkt beschleunigen, werden Sie zwar nach außen gezogen, allerdings sollten Sie kurz vor dem Kiesbett wieder richtig in der Spur liegen.



Die enge, aber dennoch sehr lange Rechtskurve kann nur im zweiten Gang durchfahren werden. Tempo 150 ist eine relativ sichere Geschwindigkeit.



Diese Kurve läßt sich problemlos im vierten Gang bewältigen. Altes Spiel: Fuß vom Gas und von außen nach innen ziehen; möglichst früh wieder beschleunigen.





Man sollte es nicht für möglich halten, aber auch diese Kurve läßt sich im fünften Gang meistern. Halten Sie sich möglichst weit innen und lassen Sie sich dann nach außen driften. Auch hier droht jedoch das Kiesbett, wenn man zu engagiert auf die Zielgerade zurasen möchte.

Gilles Villeneuve - Canada

Benannt nach dem leider tragisch verunglückten Vater des derzeitigen Stars Jacques Villeneuve, bietet diese Strecke sehr viel Gelegenheit, ordentlich Gas zu geben. Dennoch bieten sich nur wenige Überholmöglichkeiten, denn in die zahlreichen Beschleunigungsstrecken wurde viele Biegungen eingepflochten, in denen man an seinem Kontrahenten nicht so leicht vorbeikommt. Waghalsige Fahrer werden deshalb versuchen, in den teilweise recht engen Kurven vorbeizugehen.





Kurz vor dem Schild bremsen Sie von knapp 300 km/h auf etwa 190 km/h ab. Sie befinden sich nun im dritten Gang und können die Kurve von außen nach innen fahren. Immer leicht auf dem Gas bleiben, um am Kurvenausgang noch einmal kräftig zu beschleunigen. Doch Vorsicht...

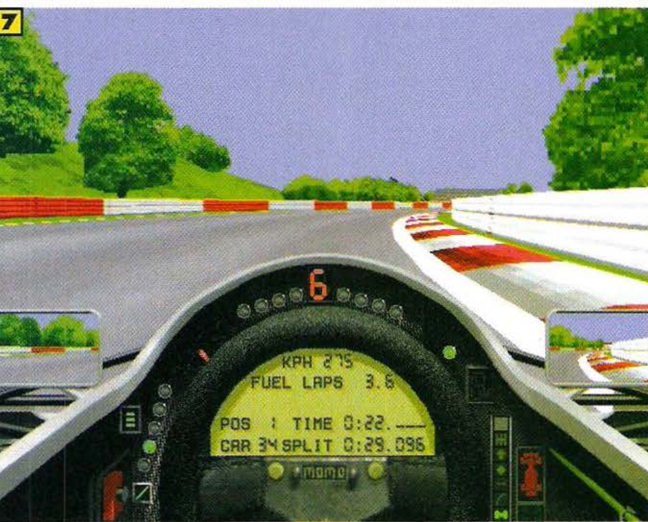




Sie erreichen eines der schwierigsten Teilstücke. Versuchen Sie diese Spitzkehre mit etwa 110 km/h im ersten Gang zu bewältigen. Dazu fahren Sie die Kurve innen an, gehen kurz vom Gas und lassen sich nach außen treiben. Erst wenn Sie die Seitenbegrenzung berühren wieder voll beschleunigen.







Es folgt eine sehr gefährliche Links-Rechts-Passage, die sehr schnell in einem Ausritt ins Grüne enden kann. Sie fahren im fünften Gang bei mittlerer Drehzahl in die Schikane hinein, nehmen die erste Biegung möglichst weit innen und lenken dann sofort wieder nach links, um möglichst mittig durch diese schwierige Stelle zu schießen. Ungefähr ab der Hälfte der Schikane können Sie solange auf dem Gas bleiben, bis Sie die nächste enge Kurve erreichen. Die leichte Biegung nach rechts sollte Sie nämlich nicht besonders beeindrucken.





Ungefähr bei der Bandenwerbung der Firma Canon sollten Sie sich im dritten Gang befinden. Dann gehen Sie vom Gas, ziehen von außen nach innen und können am Ende der Kurve im zweiten Gang voll herausbeschleunigen.





Wenn Sie alles richtig gemacht haben, sollten Sie beim Schild 100 knapp 300 km/h erreichen. Jetzt stark bremsen, bis Sie sich im dritten Gang befinden. Die folgende Schikane läßt sich mit 160 bis 170 km/h durchfahren, allerdings müssen Sie wieder darauf achten, daß Sie beide Kurven möglichst weit innen anfahren - ein Berühren des Seitenstreifens kann nicht schaden.





Kurz vor der Zielgeraden lauert noch einmal eine Spitzkehre. Sobald Sie das Schild 100 erreichen, sollten Sie die Bremse voll durchtreten, bis Sie sich schließlich im ersten Gang befinden. Dann die Kurve innen anfahren, Fuß leicht vom Gas und mit knapp 90 km/h weiterkriechen.





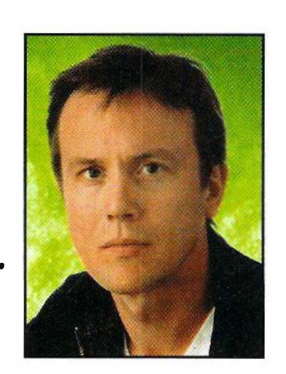


Sie erreichen die Einfahrt zur Boxengasse. Wenn Sie ohne Lenkhilfe spielen, müssen Sie sehr vorsichtig mit der Bremse umgehen: schlittert der Wagen versehentlich geradeaus, so wird die Rennleitung nicht gerade begeistert sein. Die Schikane an sich sieht gefährlicher und enger aus als sie eigentlich ist. Ziehen Sie im dritten Gang von außen nach innen und lenken Sie sofort wieder nach links, so daß Sie nur knapp am Kiesbett vorbeischrammen.

Z

Komplettlösung Teil 2

Wer könnte kompetentere Ratschläge zum Echtzeit-Strategie-Knüller Z erteilen als der Spiel-Designer selbst? Eric Matthews und seine Bitmap Brothers verraten Ihnen in PC Games die geheimsten Schleichwege und die erfolgsversprechendsten Taktiken. Mit den genauen Missions-Beschreibungen und den ausführlich kommentierten Karten sind Sie für alle Eventualitäten gewappnet.



Die Missionen 8 bis 20 im Detail

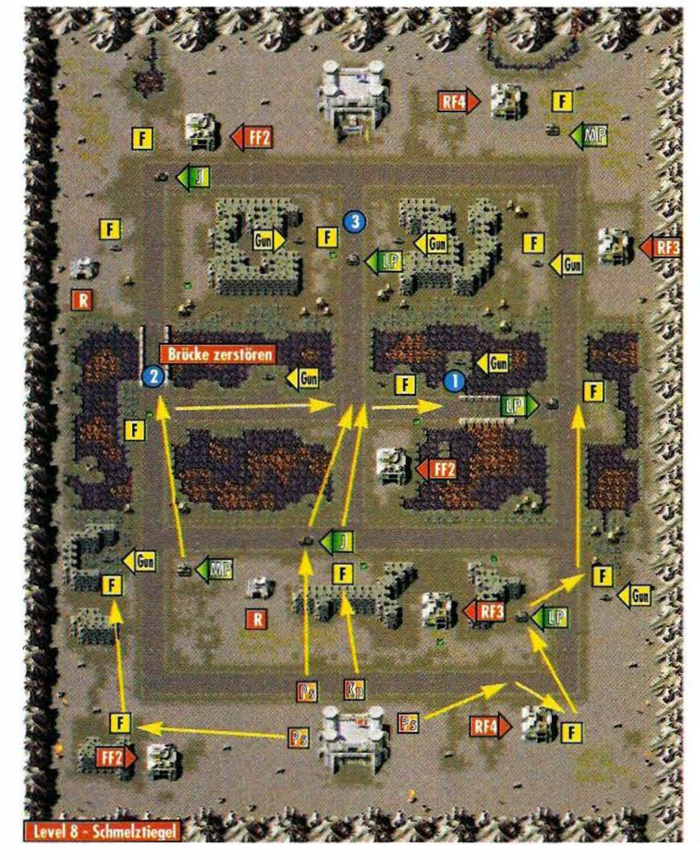
Im ersten Teil unserer Komplettlösung (PC Games 10/96) haben wir es wegen des geringen Schwierigkeitsgrads der Levels bei einer Abbildung der Karten inklusive exakter Beschriftung belassen. Für die höheren Levels 8 bis 20 liefern wir Ihnen zusätzlich eine Kurz-Beschreibung mit.

Mission 8: Schmelztiegel

Zahlreiche herrenlose Fahrzeuge sind über die Karte verteilt. Der Spieler sollte versuchen, möglichst viele dieser Einheiten frühzeitig in Besitz zu nehmen. Besondere Bedeutung kommt dem mittleren Sektor zu, da dort eine Zwei-Sterne-Fahrzeug-Fabrik vorhanden ist.

Erics Strategie-Vorschlag:

1. Konzentrieren Sie sich zunächst auf das mittlere Territorium und übernehmen Sie das Gun-Geschütz, mit dem Sie sowohl die Fahne als auch die Brücke unterhalb verteidigen können. Die Gun kann dazu benutzt werden, um notfalls die Brücke zu zerstören und den Gegner am Vordringen in Ihren Bereich zu hindern.
2. Schicken Sie Ihren mittleren Panzer am linken Kartenrand entlang und zerstören Sie rechtzeitig die Brücke, bevor der feindliche mittlere Panzer an dieser Stelle auftaucht. Vorteil: In diesem Fall steht Ihnen der mittlere Panzer zur Verstärkung der Truppen in der Kartenmitte zur Verfügung.
3. Stärken Sie Ihre Mannschaften in der Karten-Mitte und setzen Sie Schützen ein, um die feindlichen Gun-Verteidigungsanlagen außer Gefecht zu setzen, die sich südlich des gegnerischen Hauptquartiers sowie auf dem Fort befinden. Alternative: Man bombardiert das Fort mit Artillerie und Kämpfern.



Level 8 - Schmelztiegel

Mission 9: Schlüpfrig und Gut

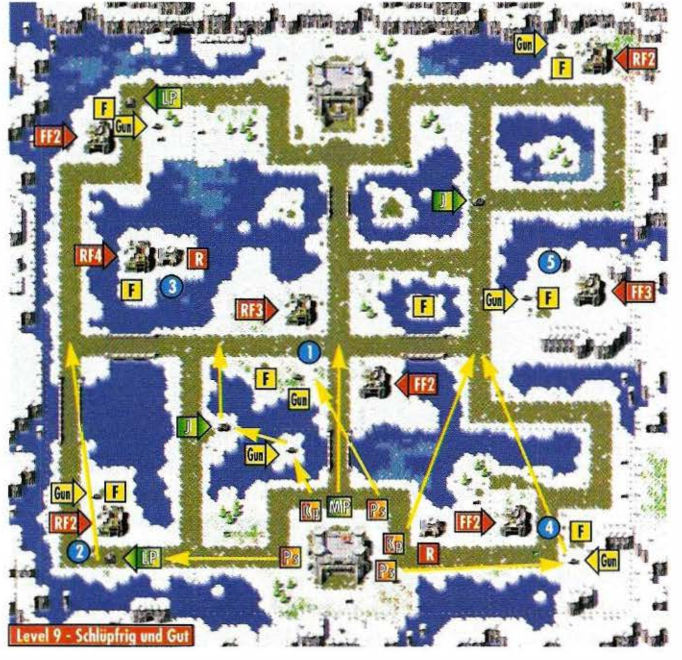
Auf dieser Karte gibt es viele kleine (Halb-)Inseln, die zum Teil über Straßen und Brücken erreichbar sind, teilweise aber auch nur von Robotern erreicht werden können. Daher sollten Sie sich vor allem die Roboter-Fabriken unter den Nagel reißen.

Erics Strategie-Vorschlag:

1. Beauftragen Sie eine Roboter-Einheit mit der Eroberung des Gun-Geschützes und annektieren Sie damit gleichzeitig den Jeep in unmittelbarer Nähe Ihres Forts (Punkt 1).
2. Ihren mittleren Panzer bewegen Sie in die Kartenmitte und verteidigen damit Ihre Hälfte.
3. Schnappen Sie sich den leichten Panzer (links unten, Punkt 2) und verwenden Sie ihn zur Verteidigung der beiden Brücken im mittleren linken Karten-Bereich. Die Roboter-Fabrik auf der dazugehörigen Insel produziert Einheiten, mit denen Sie das Gebiet oberhalb der Brücken absichern (Punkt 3).
4. Ein Trupp Roboter nimmt das untere rechte Territorium (Punkt 4) ein und verteidigt es um jeden Preis, da der Computergegner häufig diese Flanke für einen Angriff nutzt.
5. Der Computergegner neigt dazu, das mittlere rechte Gebiet (Punkt 5) mit seinem mittleren Panzer zu beschützen; greifen Sie also an dieser Stelle nicht zu früh an!

Mission 10: Die Mauer

Ein großer Teil der Karte ist von Wasser bedeckt. Eine gigantische Eis-Mauer teilt den Level in zwei Hälften und muß auf jeden Fall durchbrochen werden, damit Ihre Einheiten Zugang zu den Roboter-Fabriken auf der linken und rechten Seite erhalten. Ein Gebiets-/Zeit-Vor-



Level 9 - Schlüpfrig und Gut

teil gegenüber den „Blauen" läßt sich nur erarbeiten, wenn Sie den mittleren Sektor einnehmen.

Erics Strategie-Vorschlag:

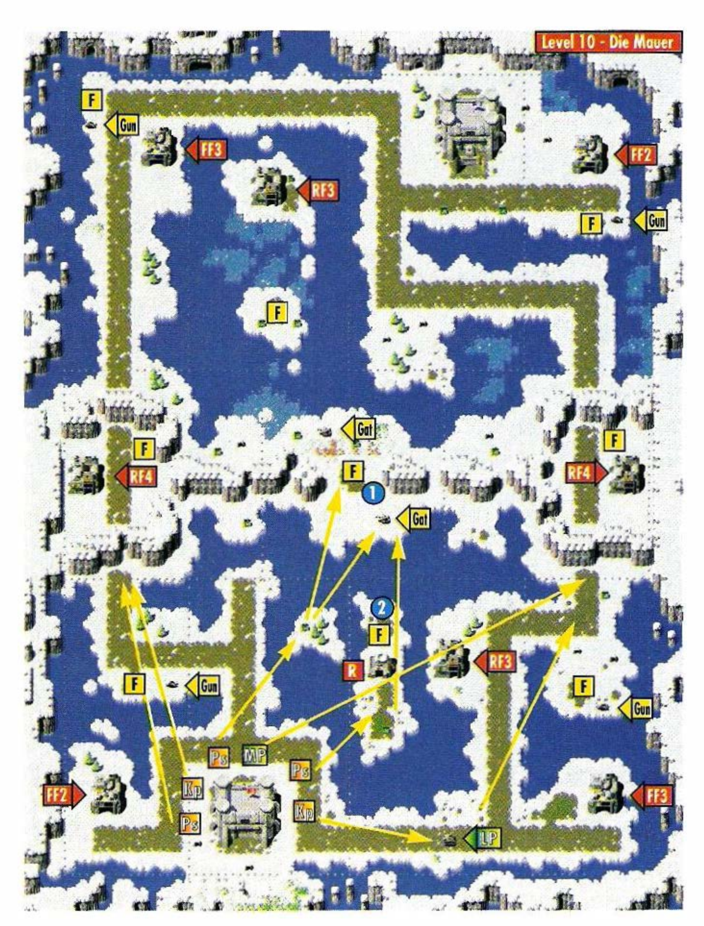
1. Im Mittelpunkt Ihres Interesses sollte das mittlere Gebiet stehen (Punkt 1) sowie ein zusätzlicher Sektor links oder rechts davon. Es ist beinahe unmöglich, zu Beginn alle drei Gebiete gleichzeitig einzunehmen und vor allem zu verteidigen.
2. Zerstören Sie die Felsen auf der von Ihnen gewählten Kartenseite und in der Mitte des Levels, damit Ihre Einheiten schneller vorankommen.
3. Achten Sie auf Roboter, die sich unbemerkt auf der rechten Seite entlangschleichen und von dort auf Ihr Fort zustürmen (Punkt 2)
4. In Ihrem Hauptquartier sollten Sie vor allem Schützen produzieren und diese zur Verteidigung der Flagge in der Kartenmitte (Punkt 1) einsetzen.

Mission 11: Frostiger Willy

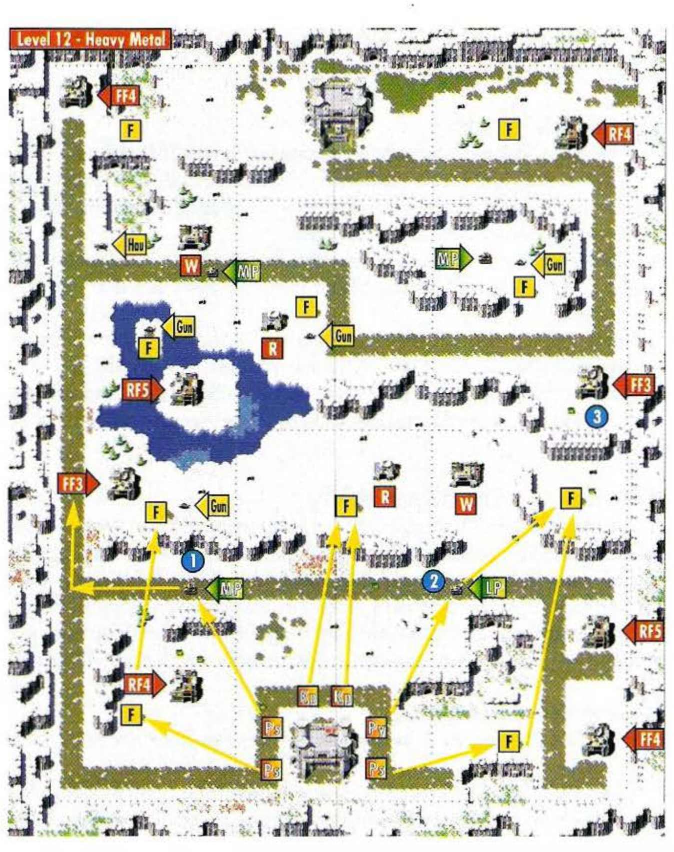
Das gegnerische Fort befindet sich auf einer Insel, die von Wasser umgeben ist und von schweren Guns-Anlagen bewacht wird. Es gibt insgesamt zwei Zugangs-Wege: Eine mögliche Route führt über eine Brücke; falls diese zerstört wird, sind Ihre Alternativen bereits erheblich eingeschränkt. Ihr Stützpunkt liegt hingegen auf dem Festland und ist daher vergleichsweise ungeschützt gegenüber feindlichen Attacken.

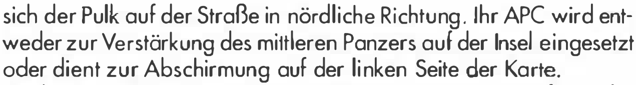
Erics Strategie-Vorschlag:

1. Bestücken Sie den APC in der rechten unteren Ecke mit Kämpfern (Punkt 1).
2. Schicken Sie Ihren mittleren Panzer nach Norden, um die kleine Insel oberhalb Ihres Forts zu erobern und gegenüber feindlichen Vorstößen zu verteidigen (Punkt 2).
3. Ein Teil der restlichen Roboter marschiert nach unten, besetzt den Panzer und orientiert sich nach Südwesten. Von dort aus bewegt









sich der Pulk auf der Straße in nördliche Richtung. Ihr APC wird entweder zur Verstärkung des mittleren Panzers auf der Insel eingesetzt oder dient zur Abschirmung auf der linken Seite der Karte.

4. Produzieren Sie in Ihrem Hauptquartier APCs sowie Kämpfer in der Roboterfabrik. Diese Methode ist wesentlich schneller als die Herstellung von mittleren Panzern und fast genauso effektiv.
5. Hinterlassen Sie stets mindestens eine Einheit direkt bei Ihrem Fort, da der Gegner allzu gerne von der rechten Seite her angreift.

Mission 12: Heavy Metal

Zwei horizontal verlaufende Gebirge trennen Sie von Ihrem Gegner. Der Weg über die Straße ist recht langsam. Der Schlüssel zum Sieg liegt in der Kontrolle des relativ „offenen" Gebietes in der Kartenmitte.

Erics Strategie-Vorschlag:

1. Bringen Sie zunächst die Sektoren links und rechts neben Ihrem Hauptquartier in Ihren Besitz. Des weiteren sind die beiden Panzer auf der Straße (Punkt 1 und 2) äußerst wichtig - beide müssen so schnell wie möglich erobert werden. Nutzen Sie die Fahrzeuge, um die zweite Sektoren-Reihe einzunehmen.
2. Achten Sie verstärkt auf die Aktionen des Computergegners, um seine Angriffs-Versuche von vornherein zu vereiteln. Richten Sie insbesondere Ihre Aufmerksamkeit auf die möglichen Fahrziele der mittleren Panzer des Computers.
3. Falls möglich, sollten Sie die gegnerische Fahrzeug-Fabrik auf der rechten Karten-Seite (Punkt 3) zerstören, indem Sie Ihre Einheiten durch die darunterliegenden Felsen bomben lassen.

Die Einheiten im Vergleich

Roboter	*Bevorzugtes Einsatzgebiet*	*Vorsicht vor ...*
Krieger	Zur Ablenkung gegnerischer Einheiten	Allem
Psychos	Erlegen von Jeep-Fahrern	Panzern
Kämpfer	Schützen, gut geeignet für APCs	Jeeps
Schützen	Gattlings, Guns und Fahrer (Jeep, Panzer), Übernahme feindlicher Fahrzeuge	Kämpfern
Pyros	Langsame Fahrzeuge, Zerstörung von Gebäuden und Brücken, gut geeignet für APCs	Jeeps, leichte Panzer
Laser	Gattlings, Guns und Fahrer	Kämpfer/Pyros in APCs
Fahrzeuge	***Bevorzugtes Einsatzgebiet***	***Vorsicht vor...***
Jeep	Kämpfer, Einnahme von Sektoren-Fähnchen	Psychos, Schützen
Leichter Panzer	Haubitzen, zu zweit sehr effektiv gegen Mobile Raketenwerfer	Mittlere Panzer, Schwere Panzer, Mobiler Raketenwerfer, APC
Mittlerer Panzer	Leichte Panzer, Guns, Haubitzen	Schwere Panzer
Schwerer Panzer	Gatlings, Guns, leichte und mittlere Panzer	Pyros, Mobile Raketenwerfer
APC	Mit Pyros oder Kämpfern, optimal gegen alle Arten von Robotern und langsame Fahrzeuge	Leichte Panzer, mittlere Panzer
Kran	Reparatur angeschlagener/zerstörter Brücken und Gebäude	Panzer
Geschütze	***Bevorzugtes Einsatzgebiet***	***Vorsicht vor...***
Gattling	Jeeps	Panzern
Gun	Krieger, Psychos, leichte Panzer	Schützen, Schwere Panzer, Mobile Raketenwerfer
Haubitze	Schwere Panzer, APC, Mobiler Raketenwerfer	Mittlere Panzer
Raketenwerfer	Panzer aller Art	Laser

4. Verlegen Sie sich nicht zu früh auf die Produktion leistungsfähiger, aber langwierig zu produzierender Einheiten.

Mission 13: Heiß & Feucht

Erstmals gibt es in diesem Level tiefe Schluchten, die von keiner Einheit überquert werden können. Beide Hauptquartiere befinden sich auf der rechten Seite der Karte. Über manche Abgründe führen befestigte Straßen, allerdings keine Brücken. Demnach gilt es in dieser Mission, Ihre Einheiten möglichst geschickt auf die verschiedenen Routen zu verteilen.



Erics Strategie-Vorschlag:

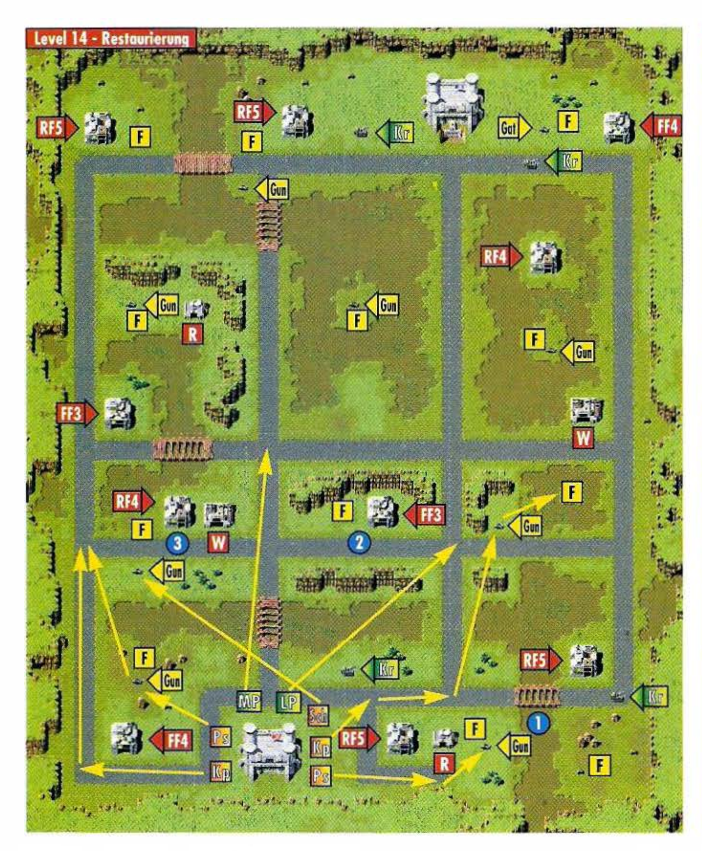
1. Ihr mittlerer Panzer fährt an der rechten Kartenseite entlang und ballert sich durch die Felsen unterhalb der gegnerischen Haubitze (Punkt 1). Dessen Salven treffen meistens das Gestein, so daß Sie dieses Geschütz relativ problemlos auseinandernehmen können. Sichern Sie sich dieses Gebiet.
2. Die Laser-Einheiten und Schützen setzen Sie zur Annektierung der kleinen Insel in der Kartenmitte (Punkt 2) ein und verteidigen diese dann mit dem schweren Panzer, der mitten auf der Zugangs-Straße steht.
3. Verteidigen Sie auf jeden Fall die Fahne, die zur Drei-Sterne-Fahrzeug-Fabrik (Punkt 3) gehört. Plazieren Sie Ihren Panzer auf der rechten Straßenseite und machen Sie zwischendurch von der Reparatur-Werkstatt Gebrauch.
4. Stellen Sie in der 5-Sterne-Roboter-Fabrik vor allem Laser oder Schützen her.

Mission 14: Restaurierung

In diesem Level feiert der Kran seine Premiere. Viele der Brücken sind zerstört und versperren den Zugang zu den einzelnen Abschnitten der Karte. Dadurch wird der Einsatz Ihrer Fahrzeuge eingeschränkt. Daher ist es wichtig, anfangs die Brücken zu reparieren.

Erics Strategie-Vorschlag:

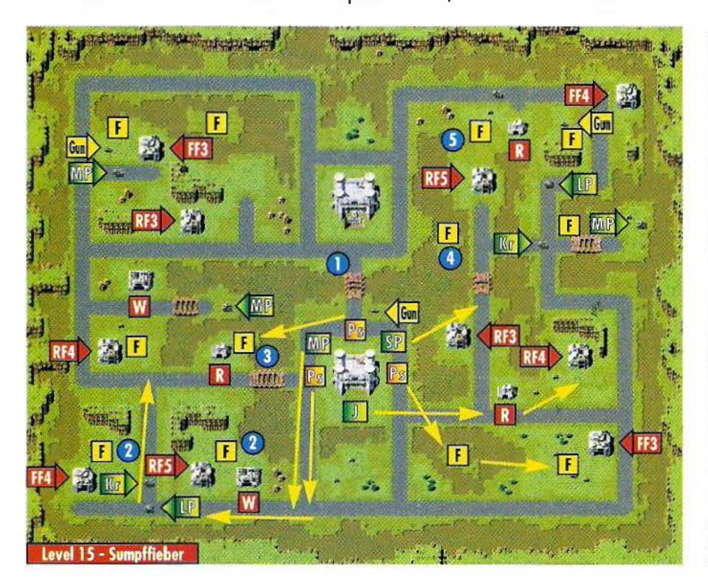
1. Mit den eroberten Kränen reparieren Sie so schnell wie möglich die Brücken vor Ihrem Hauptquartier sowie in der rechten unteren Ecke (Punkt 1).

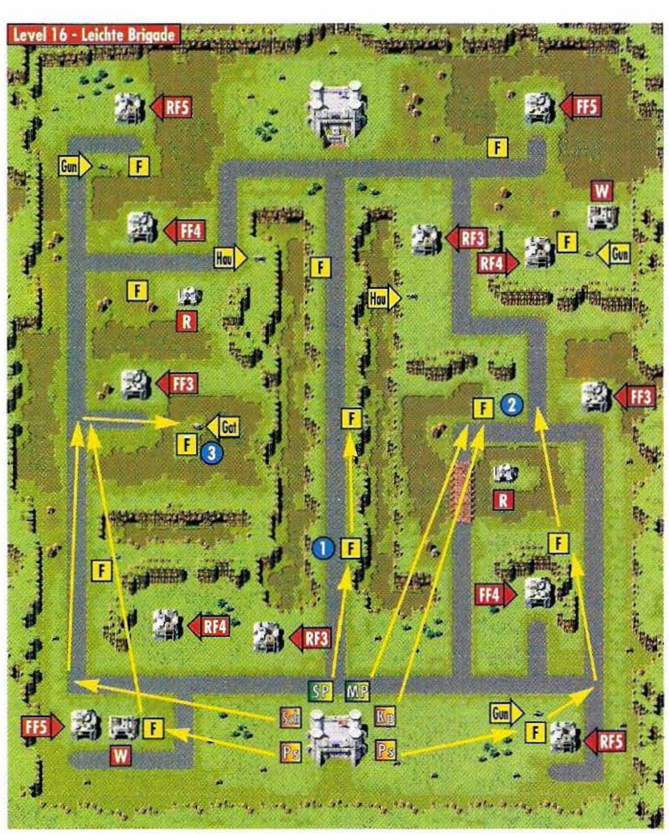

Level 14 - Restaurierung

2. Vernichten Sie den feindlichen schweren Panzer, indem Sie ihn über die Felsen hinweg beschießen, die Ihre Fabrik in der Kartenmitte umgeben (Punkt 2).
3. Erobern Sie das Gun-Geschütz auf der rechten Seite und zerstören Sie die Felsen in der unmittelbaren Umgebung. Auf diese Weise können Sie das Gebiet nach allen Seiten kontrollieren.
4. Halten Sie Ihre Jungs ständig in Bewegung und verlagern Sie die Truppen regelmäßig in andere Gebiete; andernfalls wird der Computergegner die vertikal verlaufenden Straßen für einen Blitz-Angriff nutzen.
5. Plazieren Sie einen Panzer in der Nähe der Reparatur-Werkstatt auf der linken Seite und verwenden Sie ihn, um die Flagge in diesem Territorium zu verteidigen (Punkt 3).
6. Entsenden Sie wahlweise einen Trupp Kämpfer oder einen Panzer, um die feindliche 3-Sterne-Fahrzeug-Fabrik auf der linken Kartenseite zu zerstören.

Mission 15: Sumpffieber

Die Forts sind sehr nahe beieinander plaziert, doch die Brücke dazwischen ist bereits zerstört. Es empfiehlt sich, sich auf eine der beiden Karten-Seiten zu konzentrieren. Errichten Sie aus diesem Grund eine gute Verteidigung vor Ihrem Fort, da Ihr Gegner die Brücke mit Sicherheit reparieren und einen direkten Angriff auf Ihr Hauptquartier starten wird. Zumindest wird er es versuchen...


Level 15 - Sumpffieber


Level 16 - Leichte Brigade

Erics Strategie-Vorschlag:

1. Schon zu Beginn des Levels sollten Sie auf die feindlichen Infanteristen achten, die sich am Flußufer herumtreiben. Ihr schwerer Panzer ist für diese Aufgabe natürlich wie geschaffen. (Punkt 1).
2. Sichern Sie sich die Flaggen auf der Insel rechts unterhalb des Forts sowie im Süden der Karte. Schicken Sie die Roboter auf die rechte Seite, um das dortige Gebiet zu übernehmen. Die restlichen Roboter verteidigen die Insel.
3. Erobern Sie die Sektoren in der linken unteren Ecke der Karte (Punkt 2) und bewegen Sie den Kran in Richtung des Forts, um die dortige Brücke auf der linken Seite instandzusetzen.
4. Ihre Roboter schleichen sich an der rechten Kartenseite entlang und erobern die beiden Flaggen auf der rechten Seite des gegnerischen Stützpunkts (Punkt 4 und 5).

Häufige Fehler

Roboter/Fahrzeuge werden quer über die Karte geschickt, um bereits zu Beginn weit entfernte Sektoren einzunehmen

Wenn Sie sich in der Anfangs-Phase sofort auf die Territorien in der Hälfte des Computergegners stürzen, mag Ihnen das einen kurzfristigen Vorteil verschaffen. Allerdings werden Sie diese Gebiete nicht halten können, da Ihre Einheiten zu großzügig über das Gelände verteilt sind und dem kollektiven Ansturm feindlicher Truppen zu wenig Widerstand leisten.

Man läßt Einheiten ohne Berücksichtigung der Art der attackierten gegnerischen Einheiten angreifen

Rufen Sie sich die Stärken und Schwächen (Tempo, Schußrate, Schaden, Panzerung etc.) Ihrer sowie der feindlichen Einheiten ins Gedächtnis, bevor Sie Ihre Truppen entsenden. Es macht keinen Sinn, die Einheiten auf gut Glück losstürmen zu lassen.

Es werden zu viele eigene Einheiten für eine Schlacht bereitgestellt

Wenn Sie mehr Einheiten in eine Auseinandersetzung eingreifen lassen als eigentlich erforderlich, verschwenden Sie unnötigerweise Kapazitäten, die an anderer Stelle vielleicht dringender gebraucht werden.

Mission 16: Leichte Brigade

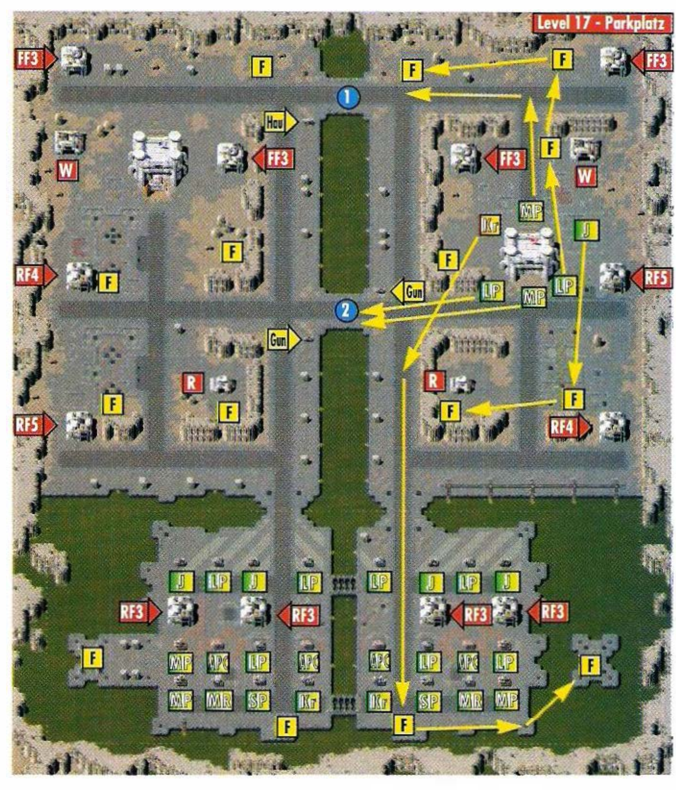
Die lange Straße zwischen den beiden Hauptquartieren wird schwer bewacht. Entfernen Sie die Verteidigungs-Stellungen auf den Straßen - egal, welche Route Sie wählen. Der Gegner versucht des öfteren, mit seinem schweren Panzer direkte Vorstöße auf der mittleren, vertikal verlaufenden Straße zu unternehmen. Daher ist es empfehlenswert, dieses Fahrzeug möglichst frühzeitig zu vernichten.

Erics Strategie-Vorschlag:

1. Ihr schwerer Panzer sichert sich das Gebiet direkt vor Ihrem Hauptquartier und hält den Gegner von einem Angriff über die zentral gelegene Straße ab (Punkt 1).
2. Nachdem Sie die benachbarten Sektoren eingenommen haben, versuchen Sie, die 5-Sterne-Roboter-Fabrik auf der rechten Kartenseite zu besetzen (Punkt 2).
3. Die Schützen und Laser-Einheiten nehmen die Gatling auseinander, die die Flagge auf der linken Insel bewacht (Punkt 3).

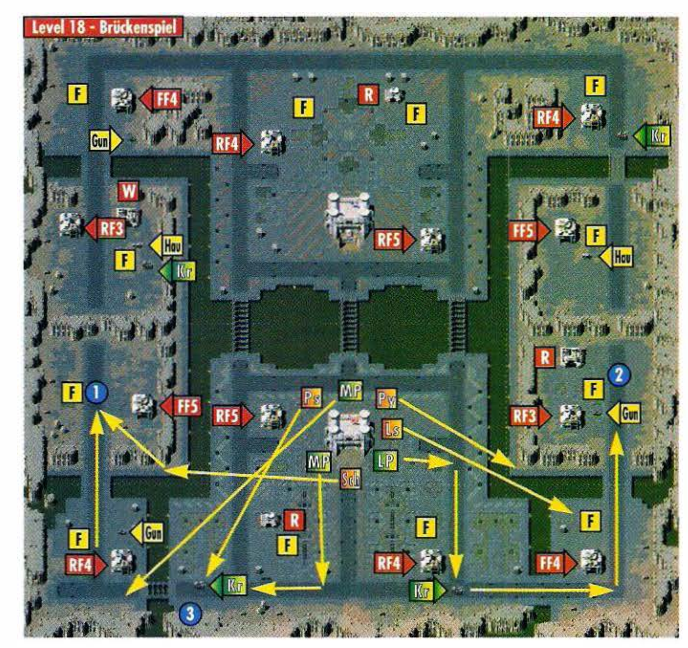
Mission 17: Parkplatz

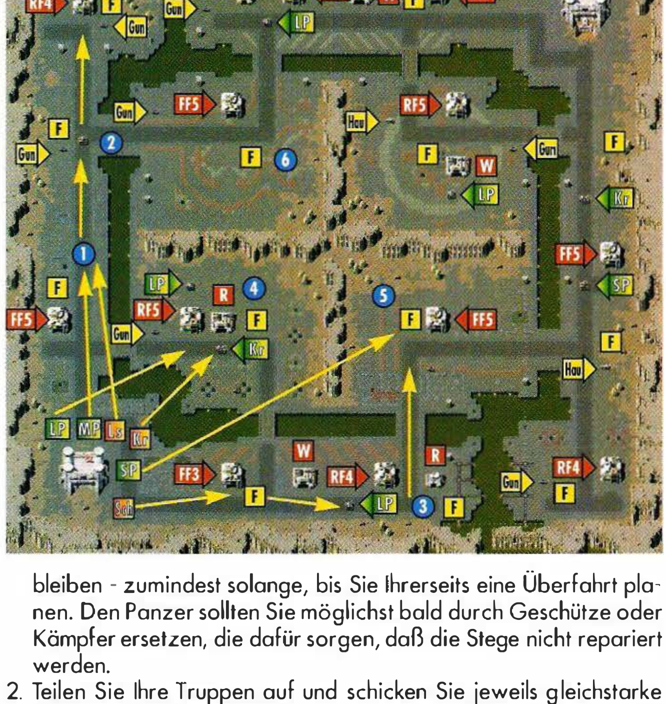
Ein großer Fluß verläuft von Norden nach Süden und teilt die Karte in zwei Hälften. Auf einer großen Insel im Süden befindet sich ein riesiger „Parkplatz", auf dem Unmengen der unterschiedlichsten Fahrzeuge (Mobile Raketenwerfer, Panzer, Jeeps usw.) abgestellt wurden. Sie starten Ihre Mission mit sehr wenigen Robotern, so daß es praktisch unmöglich ist, von Anfang an sämtliche Fahrzeuge auf Ihrer Seite zu erobern. Demnach benötigen Sie unbedingt die zwei Roboter-Fabriken im Süden der Karte, um Roboter zu produzieren, die sich dann die Panzer unter den Nagel reißen. Auch hier ist wieder schnelles Vorgehen gefragt. Sobald Sie die Fahrzeuge beschlagnahmt haben, müssen diese sofort in nördliche Richtung bugsiert werden, um die feindlichen Attacken von der Kartenmitte her abzuwehren.



Erics Strategie-Vorschlag:

1. Setzen Sie Ihre schnellen Einheiten (Jeep, Roboter) ein, um möglichst schnell zum Parkplatz im Süden zu gelangen. Die Roboter können bei dieser Gelegenheit bereits die ersten Fahrzeuge übernehmen.
2. Aktivieren Sie alle erreichbaren Roboter-Fabriken. Verzichten Sie zunächst auf die Produktion von Laser-Einheiten; bauen Sie am besten einfache Roboter (Krieger, Psychos) und bugsieren Sie diese schnellstmöglich zu den Fahrzeugen - dieser Level ist ein einziges Rennen gegen die Zeit.
3. Die Panzer verteidigen die beiden Straßen über den Fluß. (bei Punkt 1 und 2). Wenn Sie ersteinmal den schweren Panzer und den Mobilen Raketenwerfer auf dem Parkplatz in Ihren Besitz gebracht haben, verstärken Sie damit Ihre Einheiten an diesen zwei strategisch wichtigen Punkten. Bauen Sie Ihre Truppe weiter aus und versuchen Sie baldmöglichst auf der andere Seite des Flusses Fuß zu fassen.
4. Lassen Sie die beiden Brücken am Parkplatz unter keinen Umständen unbewacht. Achten Sie auf gewitzte Roboter, die die Fahrzeuge auf Ihrer Seite zu klauen versuchen.
5. Sobald Sie alle Fahrzeuge des Parkplatzes besetzt haben, produzieren Sie in den unteren Roboterfabriken Kämpfer, mit denen Sie die APCs bestücken.



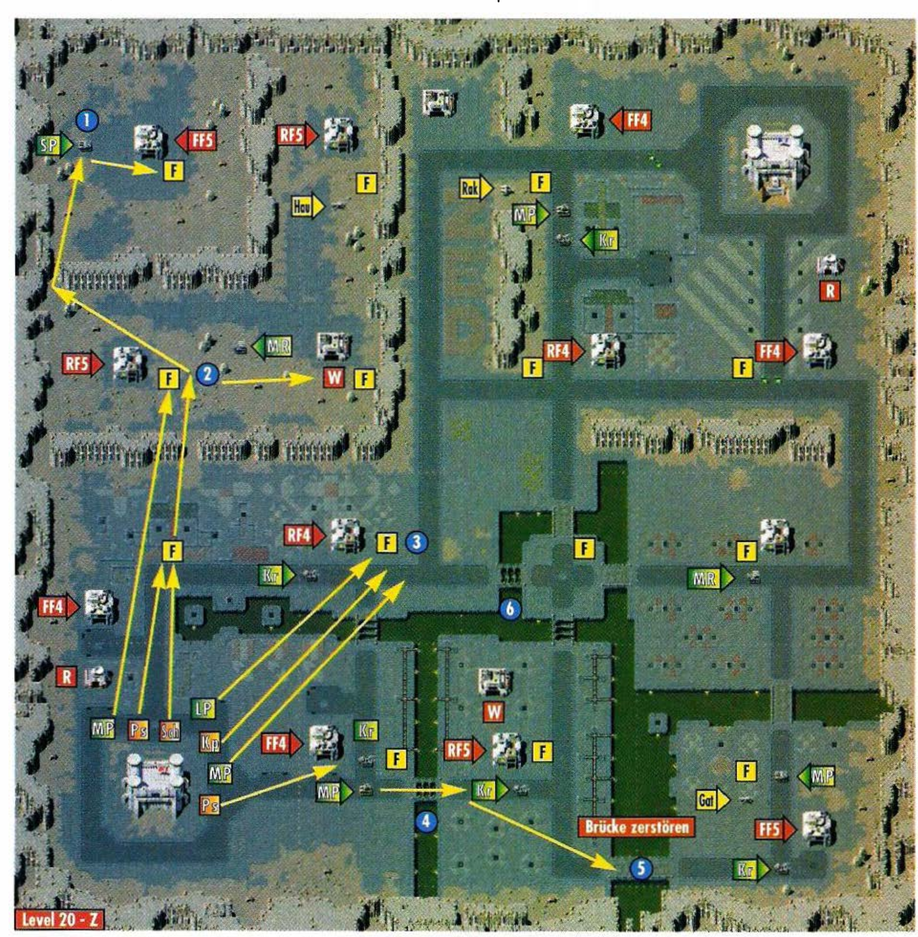


Mission 18: Brückenspiel

Auch hier liegen die Hauptquartiere wieder relativ nahe beieinander, lediglich verbunden durch drei anfangs zerstörte Brücken. Auf der linken und rechten Kartenseite befinden sich große, abgeschlossene Gebiete mit 5-Sterne-Fabriken und etlichen schweren Fahrzeugen. Beide Forts sind vergleichsweise ungeschützt vor Angriffen aus sämtlichen Richtungen. Hindern Sie den Computergegner daran, Roboter über den Fluß zu schicken. Ebenfalls gefährlich: Feindliche Kräne, die die zerstörten Brücken reparieren.

Erics Strategie-Vorschlag:

1. Hinterlassen Sie mindestens eine Einheit (z. B. einen leichten Panzer) vor Ihrem Fort, damit die Brücken auf jeden Fall zerstört bleiben - zumindest solange, bis Sie Ihrerseits eine Überfahrt planen. Den Panzer sollten Sie möglichst bald durch Geschütze oder Kämpfer ersetzen, die dafür sorgen, daß die Stege nicht repariert werden.
2. Teilen Sie Ihre Truppen auf und schicken Sie jeweils gleichstarke Einheiten-Kontingente auf die linke sowie auf die rechte Seite der Karte (Punkt 1 und 2) und erobern Sie unterwegs die Gebiete unterhalb des Hauptquartiers.
3. Setzen Sie Ihren Kran (links unten) ein, um die Brücke zu reparieren (Punkt 3). Schicken Sie ihn anschließend für den späteren Gebrauch zum Fort.
4. Produzieren Sie starke Einheiten und verstärken Sie Ihre Streitkräfte auf beiden Seiten, bis Sie einen Angriff wagen können. Tip: Wenn Sie einige Kamikaze-Krieger direkt über den Fluß zu seinem Fort schicken, wird er einige Panzer an den Seiten abziehen, so daß Sie es dort einfacher haben.



Mission 19: Verwüstung

In der Mitte des Levels befindet sich ein riesiges Schlachtfeld, das von Gebäuden und Sektoren umgeben wird. Die einzige wirklich erfolgsversprechende Strategie besteht in einem Vorstoß über die Kartenmitte nach rechts oben zum gegnerischen Fort. Dies verursacht natürlich einen riesigen Kampf, da sowohl Sie als auch Ihr Gegner um die Fabriken im Zentrum des Levels bemüht sind. Vorteile können Sie sich durch gezielte Attacken von links oben und rechts unten verschaffen.

Erics Strategie-Vorschlag:

1. Einige Roboter und der mittlere Panzer bewegen sich auf der Straße in nördlicher Richtung (Punkt 1) und erobern sämtliche Territorien auf der linken Seite.
2. Plazieren Sie Ihre mittleren Panzer auf der Kreuzung zwischen dem obersten linken Sektor (Punkt 2), um die schweren Panzer der Gegenseite abzufangen.
3. Die Roboter-Truppen wandern auf der Straße am unteren Kartenrand entlang und übernehmen den leichten Panzer. Der schwere Panzer dient zur Verteidigung der Flagge, die zum Sektor mit der 5-Sterne-Fahrzeug-Fabrik gehört (Punkt 3).

4. Die verbleibenden Roboter laufen zum linken unteren Gebiet des vierteiligen Karten-Zentrums (Punkt 4).
5. Der schwere Panzer wird in den rechten unteren Teil der Kartenmitte bugsiert (Punkt 5) und erhält Unterstützung von links. Versuchen Sie, die 5-Sterne-Fahrzeug-Fabrik zu halten und währenddessen einen starken Panzer zu produzieren. Alternativ können Sie auch die andere 5-Sterne-Fahrzeug-Fabrik (Punkt 6) besetzen, die sich im linken oberen Teil der Kartenmitte befindet.
6. Sobald Sie sich entsprechend eingebunkert haben, sollten Sie folgendes ausprobieren: Entsenden Sie Roboter, die die Sektoren oberhalb von Punkt 6 und rechts von Punkt 3 einnehmen. Sie benötigen Schützen, um die Gun-Geschütze gefahrlos auszuschalten, die diese Territorien schützen. Wenn Sie das Gebiet rechts von Punkt 3 übernehmen, können Sie auf der rechten Seite der Karte vorrücken. Dieser Angriff wird unterstützt von Einheiten, die Sie im benachbarten Bereich (Punkt 5) herstellen.

Mission 20: Z

Der letzte Level ist freilich die größte Herausforderung für jeden Z-Profi. Das Level-Design unterscheidet sich von den vorangegangenen Missionen, da sich viele Gebäude in direkter Nähe der Hauptquartiere befinden. Erst recht im letzten Level ist es unverzichtbar, möglichst viele Sektoren in möglichst kurzer Zeit einzunehmen, damit Ihre Fabriken effektiv arbeiten. Sichern Sie sich vor allem den Mobilen Raketenwerfer und den schweren Panzer (links oben bzw. rechts unten auf der Karte), damit Sie Ihre Chancen auf den finalen Sieg wahren.

Erics Strategie-Vorschlag:

1. Dieser Level verzeiht Fehler noch weniger als alle anderen Missionen. Schicken Sie zunächst Ihren Panzer und einige Roboter an der linken Seite entlang nach Norden, räumen Sie das Gebirge beiseite und annektieren Sie diese Sektoren. Auf diese Weise gelangen Sie an einen schweren Panzer (Punkt 1) und einen Mobilen Raketenwerfer (Punkt 2). Der Panzer und der Mobile Raketenwerfer werden nun zur Verteidigung der Straße auf der rechten Seite genutzt.
2. Ein Pulk Roboter wetzt nach rechts und schnappt sich die beiden Sektoren. Der Kran repariert die zwei Brücken, die sich in der Nähe Ihres Forts befinden (Punkt 3 und 4).
3. Mit einem Panzer zerstören Sie die Brücke in der rechten unteren Ecke, so daß der gegnerische schwere Panzer einen erheblichen Umweg nehmen muß (Punkt 5).
4. Der Computergegner konzentriert sich bei seinen Angriffen auf das Gebiet im Norden von Punkt 3. Daher ist es wichtig, an diesem Ort eine wirkungsvolle Verteidigung aufzuziehen. Die Brücken zu der kleinen Insel sollten zerstört werden, falls diese von den feindlichen Kränen instand gesetzt werden (Punkt 6). Auf diese Weise vermeiden Sie, daß die rivalisierenden Panzer massiv auf Ihr Gebiet vorrücken.

Tips: Eric Matthews & Z-Team
Karten-Nachbearbeitung: Petra Maueröder

... und in der nächsten Ausgabe Z im Multiplayer-Modus, T&T zu allen Mehrspieler-Karten





Komplettlösung Teil 1

Baphomets Fluch

Revolution Software hat mit Baphomets Fluch eine wunderbare Geschichte um geheimnisvolle Tempelritter und Meuchelmörder erschaffen. Sollten Sie an einer Stelle feststecken, hilft Ihnen diese Komplettlösung weiter!

1. Akt: Paris

Rosso stellt unangenehme Fragen
Nehmen Sie die Zeitung an sich, und gehen Sie zu der Baustelle. Nach Inspektor Rossos Befragung im Café sprechen Sie mit der Fotoreporterin Nico. Stellen Sie Fragen über den Clown und Plantard - dem Opfer des Clowns - bis sie Ihnen alles erzählt hat und ihre Telefonnummer verrät.

Die Werkzeugkiste an der Baustelle
Laufen Sie jetzt zu der Baustelle, und schenken Sie dem Arbeiter die Zeitung. Verstauen Sie nun die Werkzeugkiste aus dem Zelt in Ihrem Inventory, und spazieren Sie zu der Allee rechts neben dem Cafe.

Mit dem Brecheisen in den Untergrund
Der Gullideckel wird mit dem gerade eben ergatterten Werkzeug bearbeitet und gibt den Zugang zur Kanalisation frei. Im Kanalisationsgang finden Sie die Pappnase des geflüchteten Attentäters, ein Taschentuch und ein wenig von seinem Kostüm. Klettern Sie nach diesem kleinen Abstecher in die Unterwelt über die Leiter zurück in einen Innenhof.

Der Portier läßt sich leicht täuschen
Dort zeigen Sie dem Portier Rossos Karte sowie das gerade aus dem Kanal aufgesammelte Material. Befragen Sie ihn nun nach der Verkleidung, beenden Sie das Gespräch und laufen Sie zurück zu den Straßenbauarbeiten. Durch einen kleinen Telefonanruf bei Nico finden Sie ihre Adresse heraus und machen sich auf den Weg dorthin - klicken Sie dazu auf die Übersichtskarte.

D'ieBlumenhändlerin kennt Nico
Im Gespräch mit der Blumenhändlerin finden Sie die genaue Lage von Nicos Wohnung heraus, machen sich auf den Weg dorthin und stellen fest, daß die Tür der Wohung klemmt. Reden Sie erneut mit der Blumenverkäuferin, sie gibt Ihnen einen wertvollen Tip. Zeigen Sie das gefundene Material Nico, verstauen Sie das Foto in Ihrem Gepäck und präsentieren Sie ihr die Pappnase des Clowns.

Ein Besuch be'im Kostümverleih
Nachdem Sie das Apartment wieder verlassen haben, verlassen Sie auch die Gegend und wechseln in die Risee du Monde, wo Sie das soeben erhaltene Foto dem Kostümhändler zeigen. Fragen Sie ihn über den Clown aus und verlassen Sie ihn nach der kleinen Konversation, er hält eine kleine Überraschung für Sie parat. Ein Anruf wird jetzt bei dem Schneider fällig, den Sie über Khan befragen sollten (benutzen Sie dazu das Icon mit dem Foto).

Gräfin Piermont ist sehr hilfsbereit
Nun können Sie zum Hotel Ubu. Plaudern Sie mit Piermont und zeigen Sie ihr das Photo. Versuchen Sie nun den Schlüssel zu bekommen. Da der Versuch fehlschlägt, fragen Sie den Rezeptionisten nach dem Schlüssel und sprechen anschließend über diesen und den Meuchelmörder - das klappt auch nicht; Piermont kann Ihnen aber weiterhelfen: warten Sie nun bis der Hotelangestellte den Raum verläßt, schnappen Sie sich den Schlüssel und gehen Sie die Treppe hoch. Der Schlüssel paßt an der ersten Tür auf der rechten Seite.

Richtiger Schlüssel, falsches Zimm
Jetzt betreten Sie das Zimmer, öffnen das Fenster und klettern über den Fenstersims zum rechten Fenster. Steigen Sie durch dieses ein, und versuchen Sie den Raum durch die Tür zu verlassen....

Wenn der Attentäter das Zimmer wieder verlassen hat, durchwühlen Sie die Hose, die er auf dem Bett liegengelassen hat. Die zum Vorschein kommende Id-Karte und das Buch nehmen Sie an sich. Verlassen Sie das Zimmer durch die Tür, und fragen Sie anschließend an der Rezeption nach dem Hotelsafe.

Das Manuskript liegt im Hotelsafe
Zeigen Sie ihm die Id-Karte, und er wir Ihnen ein Manuskript aus dem Safe aushändigen - notfalls müssen Sie wieder Piermont zur Hilfe holen. Damit Flap und Guido, die beiden Halunken, die vorm Eingang warten, nicht an das Manuskript kommen, stellen Sie sich auf den Fenstersims des schon vorher besuchten Hotelzimmers und werfen es auf den Boden.

Flop und Guido tasten ins Leere
Die beim Verlassen des Hotels folgende Leibesvisitation bestehen Sie nun mit Bravur. Das aus dem Fenster geworfene, heikle Manuskript sammeln Sie aus der Gasse hinter dem Hotel wieder auf und zeigen es natürlich sofort Nico.

Der Dreifuß im Museum
Wechseln Sie zur Übersichtskarte, und klicken Sie das Museum an. Hier untersuchen Sie den Dreifuß in der Mitte des Zimmers, verlassen das Gebäude wieder und machen Sich auf den Weg zum Flughafen. Fliegen Sie nach Irland. Hinweis: Sollten Sie noch vor dem Flug in Nicos Wohnung verbeischauen und ihr mitteilen, daß Sie nach Irland abreisen, erfahren Sie noch etwas über Professor Peagram...

2. Akt: Irland

Treffpunkt: Pub
Sollten Sie ohne vorher mit Nico gesprochen zu haben, nach Irland geflogen sein, so ist es nötig als erstes etwas über Peagram herauszufinden - sprechen Sie dazu mit O'Brien, der am hinteren Ende der Bar sitzt. Danach plaudern Sie mit Maguire (er steht vor dem Pub) über Peagram sowie die Ausgrabungen.

Ron bastelt Fallen aus Drahtseilen
Unterhalten Sie sich mit Ron (er ist ein Wilddieb) und verabschieden Sie sich wieder. Harren Sie nun so lange aus, bis Ron das Drahtstück auf den Tisch legt und versuchen Sie ihm das Drahtstück in dem Moment zu entreißen, wenn er sich die Nase putzt. Haben Sie das kleine Kunstück vollbracht, reden Sie mit Sean Fitzgerald über die Ausgrabungen. Doyle stellen Sie Fragen über Peagram, die Ausgrabungen und Fitzgerald woraufhin dieser aber ein Bier will.

Ein Bier hebt Doyles Arm
Bestellen Sie ihm eines und ziehen Sie das Tuch unter seinem Ellbogen weg, wenn er trinkt. Löchern Sie Fitzgerald erneut mit Fragen über die Ausgrabungen und Maguire vor der Tür wiederum über Fitzgerald. Gehen Sie wieder nach innen, und sprechen Sie Fitzgerald erneut auf die Ausgrabung, Peagram, den Edelstein und das Paket an.

F'itzgeralsflüchtet in Panik
Wenn Fitzgerald verschwunden ist und Maguire in das Pub gestürmt kommt, verlassen Sie die Kneipe. Etwas Schreckliches ist passiert...

Die Zapfanlage muß blockiert werden
Stoppen Sie die Bier-Zapfanlage, indem Sie den hervorstehenden Schalter neben der Tür (außerhalb des Pubs) umlegen. Betreten Sie das Pub und fragen Sie Mick Leary nach einem weiteren Getränk (sollten Sie vorher bereits ein Bier georderl haben, müssen Sie dieses erst restlos austrinken).

Die Id-Karte verschafft Identität
Zeigen Sie ihm dann die Id-Karte, benutzen Sie den Draht mit dem Stecker, und gehen Sie in den Keller. Schieben Sie den Riegel, der die Falltür hält, zurück, und öffnen Sie die Falltür von der Straßenseite aus - jetzt gibt es ausreichend Licht. Nehmen Sie den Edel-

stein. Drehen Sie an dem Wasserhahn, machen Sie das Handtuch naß und laufen Sie den Pfad entlang.

Der Bauer ist Fitzgeralds Verwandter

Erzählen Sie dem Bauern von Fitzgeralds Entführung, und klettern Sie über den Heuhaufen in die Burg. Benutzen Sie den Schlüssel, und klicken Sie auf den Spalt, um darüberzuklettern. Nähern Sie sich nun der rechts vom Trog stehenden Ziege (benutzen Sie die linke Maustaste mit der Leiter) und klicken Sie auf den Pflug, wenn Sie die Ziege über den Haufen gerannt hat.

Reaktionsschnell an der Ziege vorbei

Sobald die Ziege in der Falle sitzt, betreten Sie die Ausgrabungsstätte und nehmen etwas Gips aus dem Sack. Verrücken Sie die Statue so, daß sie auf den Sand fällt. Dann heben Sie diese an, um den so geschoffenen Abdruck freizulegen.

Gipsarbeiten an der Ausgrabungsstelle

Benutzen Sie nun den Gips mit dem Abdruck, und befeuchten Sie ihn mit dem naßen Handtuch aus Ihrem Gepäck (sollte das Handtuch bereits wieder trocken sein, hilft nur ein weiterer Abstecher in den Keller, wo es erneut befeuchtet werden muß). Heben Sie das so erzeugte Duplikat aus dem Sand und fügen Sie es in das Loch in der Wand ein. So können Sie den geheimen Raum betreten.

3. Akt: Paris

Neue Hinweise auf der Polizeiwache

Wieder in Paris zeigen Sie Nico den Edelstein, verlassen sie wieder und gehen auf die Polizeiwache. Suchen Sie dort Moue auf, und stellen Sie ihm Fragen über Morquet. Gehen Sie jetzt zum Krankenhaus, wo Sie sich an der Rezeption nach Marquet erkundigen und die Id-Karte vorzeigen.

Verkleidung als Doktor notwendig

Sprechen Sie weiter mit der Dame an der Auskunft über Krankenschwester Grendel, bis Sie weitere Instruktionen erhalten. Eilen Sie den Korridor entlang, plaudern Sie mit Sam dem Putzmann und stecken Sie die Reinigungsmaschine aus. Sobald Som wegläuft, gehen Sie zur Toilette und nehmen den Doktorkittel an sich. Bei der Rezeption verwickeln Sie den jungen Arzt, der im Eingangsbereich steht, in ein Gespräch.

Auf der Suche nach Marquet

Laufen Sie über den noch oben führenden Korridor in den Krankensaal, und versuchen Sie diesen zu durchqueren. Sprechen Sie mit Benior, und geben Sie ihm das Blutdruckmeßgerät. Reden Sie mit ihm über das Gerät, und veranlassen Sie ihn, es an Eric Sopmash anzuwenden (von den zwei benutzbaren Icons wählen Sie das rechte). Gehen Sie zu Morquets Zimmer, und sprechen Sie mit ihm über alle verfügbaren Themen...

Lobineau erzählt von Rittern in Spanien

Starten Sie jetzt zu Lobineou im Museum, und sprechen Sie solange mit ihm über das Monuskript und den Ritter, bis er von Spanien erzählt. Öffnen Sie, wenn der Wächter gerade nicht hinsieht, das Fenster und schlüpfen Sie, sobald er dabei ist das Fenster wieder zu schließen, unbemerkt in den Sorkophok. Wenn der Überfall losgeht, stoßen Sie den Totempfahl um.

4. Akt: Montfaucon Katakomben

Jongleur? Nur mit Pappnase!

Reden Sie mit dem Jongleur, und versuchen Sie zu jonglieren. Sprechen Sie den Polizisten an, und zeigen Sie ihm die rote Pappnase. Laufen Sie zurück zum Jongleur, und versuchen Sie Ihr Geschick erneut. Haben der Polizist und der Gaukler den Bildschirm verlassen, heben Sie mit dem Kanalisationsschlüssel den Gullideckel weg und klettern hinab.

Die Wand mit der Seilwinde einreißen

Untersuchen Sie den ersten Bogen rechts und schlagen Sie mit dem Gullideckelwerkzeug ein Loch in den Mörtel. Es kommt ein Hebel zum Vorschein, der sich aber nicht bewegen läßt. Sie steigen in das Boot, befestigen den Haken om Hebel und holen die Kette ein. Die Wand wird eingerissen.

Ein geheimes Treffen der Templer

Betreten Sie den nächsten Raum, wo Sie durch das Loch in der Wand das Treffen der Templer beobachten können. Ein zweiter Blick durch die Öffnung läßt Sie erkennen, daß die Templer den Raum verlassen. Steigen Sie nun die Treppe herunter, stellen Sie den Dreifuß in die Mitte des Kreises und legen Sie den Edelstein auf ihn.

5. Akt: Spanien

Zur Rückseite des Hauses

Benutzen Sie die Druckanzeige mit dem Schlauch am Fenster. Betreten Sie das Gebäude, und folgen Sie dem Gong zur Rückseite des Hauses. Wenn die Hunde Georg wieder zurück in die Diele getrieben hoben, klicken Sie mit der linken Maustaste auf die Rüstung. Steigen Sie die Treppe hinauf, und reden Sie mit der Gräfin, bis Sie Ihnen nichts mehr mitzuteilen weiß.

Schachmuster auf dem Pult

Nehmen Sie die Bibel vom Pult an sich, und sehen Sie sich das Schachmuster auf dem Pult genauer an. Sprechen Sie solange mit der Gräfin über das Schachmuster, bis Lopez die Figuren geholt hat. Das Schachpuzzle, bei dem die Figuren nur in der mittleren Reihe ploziert werden können und der König ins Schachmatt gestellt werden muß, lösen Sie wie folgt: Den Läufer ganz oben, das Pferd in die Mitte und den König auf das Feld unter dem Springer.

6. Akt: Syrien

Eine Treppe führt zu einem geheimen Club

Vom Marktplatz aus führt rechts eine Treppe zum einem Teppichhändler. Zeigen Sie diesem die Streichholzschachtel und klicken Sie mit der linken Maustaste auf die Treppe, um in den Club zu gelangen. Hier versuchen Sie, die Toilette zu betreten. Lesen Sie das Schild und befragen Sie Ultar darüber. Kehren Sie nun zur Hauptstraße zurück, schauen Sie sich Arto genauer an, und sprechen Sie mit ihm.

Nejo will den roten Ball

Im nächsten Gespräch sollten Sie mit Nejo über Arto sprechen. Bieten Sie Nejo den roten Ball an und klicken Sie auf „ja", wenn er nachfragt. Bei Arto wiederholen Sie den Satz, den Ihnen Nejo verroten hat. Laufen Sie nochmals zu Nejo und sprechen Sie mit ihm. Es wird Zeit für einen weiteren Abstecher in den Club. Dort geben Sie die Toilettenbürste dem Clubmanager, betreten das stille Örtchen, entriegeln den Handtuchabroller und nehmen das Tuch an sich. Statten Sie Nejos Stand einen Besuch ab - dort sollte dieser bereits mit dem Ball spielen. Die Katze wird von Ihnen gestreichelt, dann betätigen Sie die Tischklingel und nehmen sich die zerbrochene Statue, die Sie mit dem Taschentuch aus der Kanalisation benutzen.

Die gereinigte Statue läßt sich an Duane verkaufen

Sprechen Sie zu Duane, und verkaufen Sie ihm die Statue für 50 Dollar. Gehen Sie zurück in den Club, zeigen Sie Ultor das Foto und sprechen Sie solange mit ihm, bis er Ihnen anbietet, Sie mit zum „Bulls Head"-Hügel zu bringen. Übergeben Sie ihm die 50 Dollar. Bei dem nun folgenden Treffen mit Ultor übergeben

Ein Ring ist im Fels versteckt

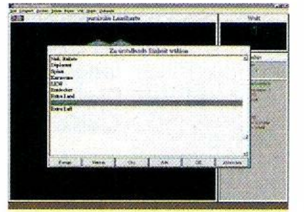
Sie ihm, das Handtuch aus der Club-Toilette. Nehmen Sie den Stock von dem Busch und benutzen Sie ihn mit dem Handtuch. Die nun zusammengefügte Stock/Handtuchkreation verbinden Sie mit dem Spalt in der Klippe, so daß sie daron herunterklettern können. Die Nische im Fels wird von Ihnen solange untersucht, bis ein Ring zum Vorschein kommt, den Sie natürlich einstecken.

Ein Treffen mit Khan

Durchsuchen Sie Klausner, schauen Sie sich Baphomet an, und lesen Sie die Inschrift. Lügen Sie Khan nicht an! Wenn er anbietet Sie für ein Versprechen gehen zu lassen, stimmen Sie ihm zu, ihm darauf die Hand zu geben - benutzen dann aber den Summer! Während Khan zu Boden geht, springen Sie von der Klippe.

Im nächsten Monat warten die restlichen Kapitel auf Sie. Wird George die mysteriösen Vorfälle aufklären?

Civilization 2



Um den Cheat zu aktivieren, drücken Sie die Tasten {STRG} + K. Jetzt können Sie mit der Tastenkombination {SHIFT} + F1 neue Einheiten erschaffen. Drücken Sie dort auf die Taste „Adv." und fahren Sie danach die Liste herunter, bis Sie am Ende der drei Extra-Einheiten angekommen sind. Schon haben Sie die Einheiten: Extra-Luft, -Land und -Schiff.

Niklas Deichmüller ■

Z

Verändern Sie im Z-Spieleverzeichnis die Datei **OPTIONS.CFG**, so können alle Einzelspielermissionen angewählt werden. Dazu überschreiben Sie in einem beliebigen Hexeditor alle rot eingefärbten **0101** Kombinationen mit **0000**.

00000000 3201 0101 0101 0101 0101 0101 0101 0101
00000010 0101 0101 0101 0101 0101 0101 0101 0101
00000020 0101 0101 0101 0101 0101 0101 0101 0101
00000030 0101 0101 0101 0002 0000 0301 077F 2801

René Theisen ■

Den Rang eines Feldherrn erreichen Sie in Level 15, wenn Sie folgende Schritte befolgen: Erobern Sie den Kran in der linken unteren Ecke, und reparieren Sie mit diesem die Brücke über dem eigenen Fort. Jetzt dringen Sie mit den beiden Panzern in des Gebäude ein, während die beiden Psychos zur Ablenkung der Haubitzen benutzt werden sollten.

René Weimar ■

Grand Prix Manager

Um an die stattliche Summe von 900.000.000 Mark zu kommen starten Sie das Spiel und wählen Schnellstart. Nehmen Sie ein beliebiges Team, und nehmen Sie einmal den Windkanal in Anspruch. Speichern Sie ab, und verlassen Sie das Spiel. Den eben gespeicherten Spielstand laden Sie jetzt aus dem Verzeichnis **GMP/SAVEGAMES** in einen Hex-Editor und suchen in diesem nach dem Code **30D39700** - ersetzen Sie diesen Wert mit **00E9A435**, und schon sind Sie nach erneutem Laden des Spielstands im Besitz der obengenannten Summe.

Benjamin Sewerin ■

Afterlife



Wenn Sie die Hilfe von Teufel Jasper und Engel Aria anfordern, müssen Sie, während Aria Ihnen Tips gibt, **GOTOHELL** eintippen, um Ihren Kontostand zu erhöhen. Geben Sie bei Jaspers Hilfen **GOTOHEAVEN** ein, so nimmt die Bevölkerungszahl rapide zu.

Steffen Großhaus ■

Außerdem sind noch zwei abgedrehte Spielereien von den Programmieren eingebaut worden. Sie lassen sich mit diesen beiden Codes, die ebenfalls über die Tastatur aktiviert werden, auf den Bildschirm bringen:

$@! Bringt Ihnen ein Guthaben von 10 Millionen Pennies ein - hier ist jedoch Vorsicht geboten! Beim sechsten Schummelversuch kommt eine Todesstern und greift Ihren Himmel oder Ihre Hölle an.

SAMNMAX Dreimal in Großbuchstaben eingegeben, läßt dieser Code das große Böse erscheinen - Max den teuflischen Hasen!

Bundesliga Manager Pro 2.0

Wenn Sie im Optionsmenü den Mauszeiger auf den oberen Teil des Pfeils, der sich in der rechten unteren Ecke befindet, bewegen und die Taste **A** bzw. **G** drücken, haben alle Kicker ihre Stärke-Werte auf 99 gesteigert. Ferner wird noch eine beträchtliche Summe gutgeschrieben. Dieser Vorgang läßt sich beliebig oft wiederholen.

Sören Boller ■

Slipstream 5000



Wenn Sie die Strecke in Arizona fliegen, müssen Sie nach der Brücke scharf nach links gegen die Mauer steuern. Anstatt gegen die Mauer zu prallen, fliegen Sie in eine geheime Höhle, in der es mehrere Extras gibt.

Marcus Tillmanns ■

Ripper

An verschiedenen Punkten in diesem Spiel gibt es so manche actionlastige Einlage, die bei Adventure-Fans häufig Frust aufkommen läßt. Sollten Sie diese Situationen nicht durchspielen wollen, so schließen Sie die jeweilige Sequenz sofort erfolgreich ab, wenn Sie entweder das Wort **ARCADE**, **CAFFEINE** oder **ZZTOP** auf der Tastatur eingeben.

Bernhard Schlicht ■

Fugger 2 (Demo- & Vollversion)

Bei dem Nachfolger des schon aus alten Zeiten bekannten Handelsspiels Die Fugger 2 ist man schneller ohne Bargeld als man denkt. Kein größeres Problem – fertigen Sie zuerst eine Sicherheitskopie des Files **F2.EXE** bzw. **F2DEMO.EXE** an und laden Sie es danach in einen Hex-Editor. Nun ändern Sie die rot markierten Stellen einfach in **FF FF FF**.

00050B40: D8 C7 40 18 EE 02 00 00 -
C7 45 DC 00 00 **00 00 83**

Haben Sie alles richtig gemacht, müssen Sie sich zukünftig keine Sorgen mehr um Ihr Startkapital machen.

Hörtelt Fred ■

Rayman



Bei dem klassischen Jump & Run stehen folgende Cheatcodes zur Verfügung, die jederzeit eingegeben werden können.

razlive	99 Leben
razpoint	5 Energiepunkte
goldfist	mehr Durchschlagkraft
raywiy	10 Tings
power	alle Fähigkeiten auf einmal (Faust, Hubschrauber, Plattform hängen, Laufen, greifende Faust)

Außderdem können Sie die Anzahl der Continues mit der Pfeiltastenkombination Pfeil hoch, runter, rechts und links auf zehn erhöhen, sofern diese bereits unter drei gefallen ist.

Martin Weihenthal ■

Return Fire



Sollte Ihnen das Benzin ausgehen, bevor Sie den eigenen Bunker erreichen, benutzen Sie einfach die Tasten **Q** oder **E** um seitlich und vor allem ohne Benzinverbrauch voranzukommen. Diese Methode ist zwar mühsam, aber Sie kommen schließlich und endlich doch noch zum heimatlichen Bunker. Natürlich sollten Sie bei solch einer langsamen Fahrt feindlichen Stellungen und Fahrzeugen ausweichen.

Roberto Vásquez ■

FIFA Soccer ´96



Wenn Sie im Menü-Screen die Option **Zurück zu DOS,** wählen tippen Sie anschließend - während der Abspann läuft - **XPLAY** und danach **{RETURN}**. Nun spielt eine neue Musik, und ein paar neue Teams erscheinen. Beenden Sie das Spiel, ist alles wieder beim alten.

Timur Uysalsoylu ■

Um in ein geheimes Cheatmenü zu gelangen, wählen Sie im Spielauswahl-Menü die Option **Freundschaftsspiel.** Als Heimmannschaft klicken Sie in der amerikanischen Liga auf Vancouver. Als Gastmannschaft wählen Sie Kanada von den internationalen Teams. Nun drücken Sie die Tasten **{ALT}**, **{CTRL}** und **{Einfg}** gleichzeitig, um das Cheatmenü zu aktivieren.

Marcel Schenderlein ■

Virtua Fighter PC



Die Endgegnerin Dural erscheint normalerweise erst dann im Charakterauswahlmenü, wenn Sie einmal gegen Sie gewonnen haben. Wenn Sie diesen sehr schweren Kampf einfach nicht für sich entscheiden können, müssen tricksen. Wählen Sie im Titelbild den Modus **Arcade** aus. Im Kämpferauswahlmenü drücken Sie: **unten, oben, rechts** und **danach gleichzeitig** auf dem Joypad **A** und **links**. Nun sollte Dural zur Auswahl stehen.

Herbert Rumpel ■

Battle Isle 3

Im dritten der von Blue Byte stammenden Strategiesaga geben Sie während des Spieles **elwadld** ein und klicken eine Einheit an (dabei ist es völlig egal, ob es sich bei dieser um eine eigene oder gegnerische Einheit handelt). Mit der Funktionstaste **F9** stehen ab sofort folgende Möglichkeiten offen:

1. Mission fortsetzen/abbrechen
2. Einheit auffüllen, entleeren
3. Erfahrung der Einheit ändern
4. U-Boot sichtbar/unsichtbar
5. Anzahl der Einheiten ändern
6. Karte sichtbar/unsichtbar
7. Computer an/aus
8. Einheit übernehmen
9. Allierte ändern

David Schiesser ■



Comix Zone

In einem der ersten auch unter Windows 95 lauffähigen Beat´em Ups ist natürlich auch ein Cheat versteckt worden. Um ihn zu aktivieren, geben Sie während des laufenden Spiels **CAMERON** ein und schon taucht ein weiterer Menüpunkt auf. Unter diesem lassen sich von nun an alle Levels beliebig anwählen.

Christian Wimmer ■

Eradicator Demo

Auch in der Demoversion von Eradicator sind schon einige Code-Eingaben möglich, die Ihnen das Leben leichter machen:

\FUSHIPI	Unverwundbarkeit an/aus
\GUNS	Alle Waffen und volle Munition
\BLOODLUST	Waffen Upgrades
\TUNNEL	Kollisionsabfrage an/aus

Shell-shock



Um Ihren Panzer unverwundbar zu machen, dücken Sie **ESC** und tippen ***ratty rat ratty*** ein. Achten Sie aber auf die Tastaturbelegung! Statt des **Y** müssen Sie vielleicht **Z** anschlagen, da diese auf dem amerikanischen Tastaturlayout vertauscht sind.

Elisabeth I.

In diesem Handelsspiel besteht eine Möglichkeit, sich mit einem Hex-Editor über 16 Millionen Pfund zu ergaunern. Starten Sie dazu das Spiel wie gewohnt, und spielen Sie solange, bis Sie in London angekommen sind. Speichern Sie jetzt ab, und verlassen Sie das Spiel. Wechseln Sie nun in das Spieleverzeichnis **....\SAVE_DEU** und laden Sie Ihr ***.SAV** in den Editor. Nun suchen Sie die Zeile **00000210** und die Werte **88 13 ****, die an Position drei, vier und fünf stehen sollten. Überschreiben Sie diese einfach mit **FF**. Nachdem Sie die editierte Datei (vergessen Sie nicht, vorher eine Sicherheitskopie anzufertigen) gespeichert und das Spiel erneut gestartet haben, sollten Sie im Besitz der riesigen Summe sein.

Marco Retterath ■

Das Schwarze Auge 3 (Demo)

Haben Sie Geldprobleme? So werden sie gelöst: Speichern Sie ab, und geben Sie im Verzeichnis **Games debug lastgame** ein. Dann benutzen Sie die folgenden Befehle:

E 258 C0 C6 2D	**E 1A2C C0 C6 2D**	**E 1437 C0 C6 2D**
E 2021 C0 C6 2D	**E E42 C0 C6 2D**	**W**
E 84D C0 C6 2D	**E 2BEA C0 C6 2D**	**Q**

Geldprobleme sollten nun der Vergangenheit angehören.

Alex Horst ■

Battle Arena Toshinden

Im Hauptmenü sollten Sie folgende Befehle ausprobieren:

GIMMEJIM	Der Endgegner steht als Charakter zur Verfügung
VIRTUAL1	Aus der Ich-Perspektive spielen
FUNNYHEADS	Vergrößert bei allen Spielern die Köpfe

Monty Python and the Quest for the Holy Grail

Bei dem, natürlich sinnlosen, Spiel der englischen Kult-Komiker sind Codeeingaben möglich, um in die letzte Ecke der skurilen Welt vorzudringen. Mit der Eingabe von **URANUS** im Startbildschirm können Sie jede mögliche Örtlichkeit anwählen. Tippen Sie **LOBSTERGIRL** ein, gleich nachdem Sie **Run away** gewählt haben, um zu einem geheimen Spiel im Spiel zu kommen.

Syndicate Wars



Um bei dem Spiel gleich am Anfang reichlich Geld zu bekommen, benötigen Sie einen Disk-Editor. In der **MAIN.EXE** im Verzeichnis **SWARS** suchen Sie nach der Hexzahl **50 C3 00** (für **50 00 0c**). Diese Stelle sollte gleich zweimal zu finden sein. Beide Stellen ändern Sie in Hex **FF FF 0F** um.

Damit Sie in den Besitz aller Waffen gelangen, verwenden Sie als Spielernamen **MARK IS GREAT**. Zwei andere Cheats werden aktiviert, wenn Sie mit den Namen **SHITE BAT STATE** und **JUST ONE CHANCE** starten.

Alex Horst ■



Coupon
Kleinanzeigen

Sie werden es sicherlich schon bemerkt haben: seit letzter Ausgabe finden Sie die Kleinanzeigen bei PC GAMES auf der Cover-CD-ROM. Das hat für Sie gleich zwei Vorteile: Sie können jetzt gezielt nach einem gewünschten Programm oder einem Peripheriegerät suchen und im Heft ist wieder mehr Platz für interessante Artikel. Die Teilnahmebedingungen haben sich hingegen nicht geändert: Sie müssen nur den Coupon ausschneiden, Ihren Text eintragen und DM 5,- in bar oder als Scheck beilegen. Wir müssen aber davon absehen, Verlosungs- oder Verschenkaktionen (der 100., der mir 10 Mark schickt, bekommt eine Diskette) und dubiose Kettenbriefe zu veröffentlichen. Solche Anzeigen werden nicht abgedruckt und aus Aufwandsgründen auch nicht zurückgeschickt! Schicken Sie den Coupon an folgende Adresse:

Computec Verlag
Redaktion PC Games
Kennwort: Kleinanzeigen
Isarstraße 32-34
90 451 Nürnberg

Bitte veröffentlichen Sie in der nächsten erreichbaren Ausgabe von **PC GAMES** den folgenden Kleinanzeigentext unter der Rubrik:

Private Kleinanzeigen: maximal 4 Zeilen mit je 26 Buchstaben inkl. Absender; Postlageradressen nicht möglich!

DM 5,- liegen ❑ in bar ❑ als Scheck bei. **Bitte keine Briefmarken!**

Bei Angeboten: Ich bestätige, daß ich **alle Rechte** an den angebotenen Sachen besitze.

Private Kleinanzeigen in PC Games Disc & Mag

Anschrift

Datum Ort Unterschrift

COUPON FÜR PROGRAMMEINSENDUNGEN

KENNWORT: PROGRAMMEINSENDUNG

Vorname, Name

Straße, Hausnummer

PLZ, Ort

Hiermit erteile ich dem Computec Verlag die uneingeschränkte, unbefristete Erlaubnis, mein

❑ Cheatprogramm
❑ Spiel
❑ Level

.... (Name des Programms) auf den Datenträgern des Computec Verlages zu veröffentlichen. Mit meiner Unterschrift bestätige ich, daß ich der alleinige Rechteinhaber bin. Gleichzeitig bestätige ich, daß durch die Veröffentlichung keinerlei Rechte Dritter verletzt werden, z. B. aufgrund von Sounds, Musikstücken, Grafiken oder sonstigen Programmteilen, die im oder durch das Programm verwendet werden und von denen die Rechte bei Dritten liegen. Sofern zu einem späteren Zeitpunkt von mir die Rechte an Dritte abgegeben werden, informiere ich unverzüglich den Verlag.
In jedem Fall stelle ich den Verlag von Ansprüchen Dritter, die durch die Veröffentlichung entstehen, frei.

Datum, Unterschrift

COUPON FÜR COMMAND & CONTACT

KENNWORT: COMMAND & CONTACT

Ich möchte ◯ teilnehmen ◯ ausscheiden
(bitte entsprechendes Kästchen ankreuzen)

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefon

(Unterschrift)

Wenn „Teilnehmen" angekreuzt wurde, bitte beachten:

Mit meiner Unterschrift erteile ich dem Computec Verlag die Erlaubnis, meine vollständige Adresse und Telefonnummer auf der Cover-CD-ROM der PC GAMES zu veröffentlichen. Wenn ich an dieser Aktion nicht länger teilnehmen möchte, teile ich dies dem Computec Verlag in schriftlicher Form mit.

Ich suche für folgende Spiele noch Mitspieler



EINSENDUNGSRATSCHLÄGE TIPS & TRICKS

Damit die Rubrik Tips & Tricks in Zukunft noch größer und besser wird, möchten wir Sie bitten, bei der Einsendung von Ihren Spielehilfen die folgenden Ratschläge zu beachten:

1. Die eingesandten Tips & Tricks müssen von Ihnen selbständig erarbeitet worden sein, d. h. sie dürfen nicht aus anderen Publikationen stammen oder bereits einem anderen Verlag zur Veröffentlichung vorliegen.

2. Kurze Spieletips (sog. Kurztips) finden auch auf einer Postkarte ausreichend Platz. Das spart Ihnen Geld und uns unnötigen Aufwand.

3. Wenn Sie eine längere Komplettlösung anfertigen, so möchten wir Sie bitten, diese auf Diskette zu uns zu schicken. Das gewährleistet eine sehr viel schnellere Bearbeitung und erspart uns einige Nervenzusammenbrüche.

4. Karten und Skizzen sollten frei sein von überflüssigen Strichen und sich lediglich auf das Wesentliche konzentrieren. Die Bilder mit einem Zeichenprogramm zu erstellen und auf Diskette zuzuschicken, ist häufig die beste Lösung. Wenn möglich, freuen wir uns auch über bereits im Grafikformat GIF, TIF oder PCX abgespeicherte Zeichnungen bzw. Screenshots zu Ihrem Tip.

5. Bei einer Veröffentlichung Ihres Cheats oder Ihrer Komplettlösung können Sie mit einem Betrag von bis zu 300 Mark rechnen. Ein Kurztip wird meistens mit 20 bis 100 Mark honoriert, eine Komplettlösung mit 100 bis 300 Mark - abhängig von Qualität und Quantität.

6. Wenn Sie ein nützliches Cheatprogramm entwickelt haben, das Sie auch anderen Lesern zur Verfügung stellen möchten, so können Sie uns dieses auch zuschicken. Vielleicht findet sich noch ein Plätzchen auf unserer Cover-CD-ROM!

Natürlich freuen wir uns über jede Einsendung, auch wenn die aufgelisteten Ratschläge nicht genauestens befolgt wurden. Ihre Tips & Tricks zu den Spielen schicken Sie bitte an folgende Adresse:

Computec Verlag
Redaktion PC GAMES
Kennwort: TIPS & TRICKS
Isarstraße 32-34
90451 Nürnberg

Garantie

COVERDISK UND CD-ROM 11/96

Wir übernehmen die Garantie, daß jede Coverdisk und jede CD-ROM unser Haus in einem einwandfreien Zustand verläßt. Sollten doch einmal Probleme, welcher Art auch immer, auftreten, so bitten wir Sie, die Diskette oder CD-ROM erst einmal auf einem anderen PC auszuprobieren. Stellen Sie fest, daß jetzt immer noch die gleichen Probleme auftreten, so schicken Sie bitte den Coupon **(zusammen mit dem Aufkleber oder der CD-ROM)** an folgende Adresse:

Astat Media GmbH
Reklamationen PC Games
Am Steinacher Kreuz 22
90 427 Nürnberg

PC GAMES 11/96

○ DISKETTE ○ CD-ROM

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

COUPON FÜR Q-CHECK

Ihre Meinung ist uns wichtig! Wir wollen von Ihnen wissen, ob Sie mit unserem Leserservice in der Reklamationsabteilung zufrieden sind. Beantworten Sie bitte die folgenden, kurzen Fragen, damit wir in Zukunft noch besser auf Ihre Probleme eingehen können.

Hatten Sie in den letzten drei Monaten Grund zur Reklamation Ihrer CD-ROM?

❑ Ja
❑ Nein

Falls Ja, wie lange hat der Ersatz Ihrer CD-ROM gedauert?

❑ bis zu einer Woche
❑ länger als eine Woche
❑ länger als drei Wochen
❑ länger als vier Wochen

War Ihre CD-ROM defekt und haben Sie dennoch nicht reklamiert?

❑ Ja, Ausgabe ___
❑ Nein

Falls Ja, waren Sie mit der Betreuung zufrieden, wurde Ihnen geholfen, haben Sie einen Ansprechpartner bekommen?
Geben Sie bitte eine Schulnote von 1 (sehr gut) bis sechs (sehr schlecht): ___

Hatten Sie in den letzten drei Monaten technische Fragen an unsere Hotline?

❑ Ja
❑ Nein

Schicken Sie den Coupon an folgende Adresse:

Computec Verlag
Redaktion PC Games
Kennwort: PCG Q-CHECK
Isarstraße 32-34
90 451 Nürnberg



Und so gehen Sie vor



Legen Sie die CD-ROM in Ihr Laufwerk ein und wechseln Sie auf den entsprechenden Laufwerksbuchstaben. In den meisten Fällen reicht es, jetzt einfach das File „START.BAT" aufzurufen. Sollten Sie mit den Demos auf der CD-ROM Probleme haben, was sich zum Beispiel dadurch äußern kann, daß ein Spiel nicht richtig startet oder Ihr System beim Start abstürzen läßt, so beachten Sie bitte die jeweiligen Mindestanforderungen der einzelnen Demos im Menüprogramm (EMS, XMS, RAM usw.). Wenn Sie nicht wissen, wie sich die Einstellungen in Ihrer CONFIG.SYS und AUTOEXEC.BAT den Anforderungen entsprechend verändern lassen, so schlagen Sie bitte in den Handbüchern Ihres Computersystems nach. Sollte das grafische Menüprogramm - was nur in sehr seltenen Fällen vorkommt - nicht auf Ihrem Computersystem laufen, lassen sich die meisten Demo-Programme auf der CD-ROM auch „von Hand", das heißt vom DOS-Prompt aus installieren oder starten.

Den Garantiecoupon und die Reklamationsadresse finden Sie im Tips & Tricks-Teil. Sollte ein Programm nicht funktionieren, lesen Sie bitte zuerst den Abschnitt „Bevor Sie reklamieren".

Bevor Sie reklamieren...

Da die Demoprogramme auf unserer CD-ROM meist sehr frühen Versionen der jeweiligen Spiele entnommen sind, kann es zu Inkompatibilitäten mit „exotischer" Hardware kommen. Läßt sich ein Demo in Ihrer Standard-Konfiguration nicht auf Anhieb starten, so sollten Sie die Beschreibung noch einmal gut durchlesen. Falls auch eine Änderung Ihrer Konfigurationsdateien (z. B. mit EMS-Speicher) keine Abhilfe schafft, könnte es sein, daß Sie eine Grafik- oder Soundkarte in Ihrem Computersystem haben, die mit der Demo nicht richtig zusammenarbeitet. In diesem Fall handelt es sich um keine Beschädigung der CD-ROM. Bitte haben Sie Verständnis dafür, daß wir keine Gewähr dafür übernehmen können, daß sich jede Demo auf jedem beliebigen Rechner starten läßt. Bei Fehlern, die eindeutig auf eine Beschädigung der CD-ROM hinweisen („Lesefehler von Laufwerk D:" oder ähnliche), bekommen Sie aber selbstverständlich Ersatz.

Wichtiger Hinweis:

Der Computec Verlag übernimmt keinerlei Haftung für Datenverluste oder andere Schäden, die durch Benutzung der PC Games-Datenträger entstehen. Alle Datenträger werden vor Verlassen unseres Hauses anhand der aktuellsten Virenscanner auf Virenbefall geprüft. Bei monatlich rund 50 neuen unentdeckten Viren kann eine Infektion jedoch nicht ausgeschlossen werden. Da zwischen der Fertigstellung der Cover-CD-ROM und dem Erscheinungstermin im Handel mehrere Wochen liegen können, empfehlen wir Ihnen den Einsatz eines Anti-Virus- bzw. Virus-Shield-Programms.

Hinweis für Win 95-Benutzer

„Unter Windows 95 einfach 95START.EXE doppel-klicken!"

Für Windows 95-Benutzer empfiehlt es sich generell, vor dem Start der PC Games CD-ROM das Betriebssystem mit dem Befehl „Start/Beenden/Computer im MS-DOS-Modus starten" herunterzufahren - auf diese Weise werden Speicherkonflikte mit manchen Demoprogrammen vermieden. Trotzdem haben wir unser Bestes getan und das PC Games-Menüprogramm auf die Erfordernisse eines Windows 95-Systems angepaßt. Wenn Sie das PC Games-Menü unter Windows 95 starten wollen, klicken Sie bitte die Datei „95START.EXE" doppelt. Da viele Demos noch speziell für MS-DOS programmiert wurden, kann es beim Installieren einiger Demos vom grafischen Menüprogramm aus zu Problemen kommen. Falls dieser seltene Fall eintritt, starten Sie das PC Games-Menüsystem bitte vom MS-DOS-Modus aus. Folgende Programme ließen sich in unserem Test nur nach Ausführen der Funktion „Computer im MS-DOS-Modus starten" durchführen:
Plastic City



D

Demos CD-ROM Nr. 1

Bugfixes/Updates

Special



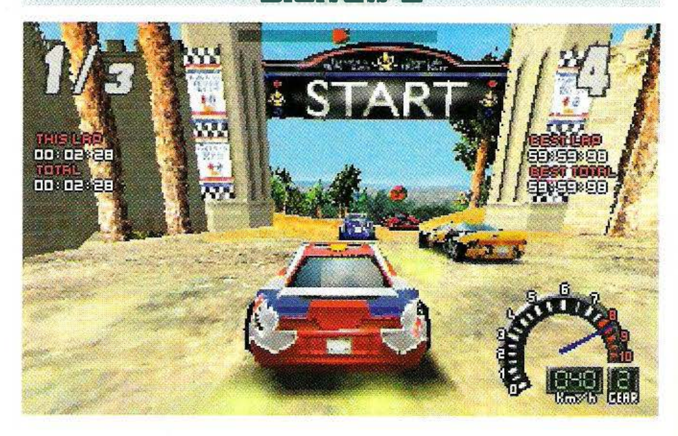
COVER CD-ROM 11/96



DIE DEMOS



Bleifuß 2



Nach dem Preview in Ausgabe 10/96 folgt jetzt die spielbare Demo: Bleifuß 2 von Virgin bringt noch vor Weihnachten den Nachfolger des schnellsten Racing-Games von 1995. Genau wie im ersten Teil wird in Bleifuß 2 gedrängelt, geschubst und überholt, was das Zeug hält. Verschaffen Sie sich einen eigenen Eindruck anhand unserer Demoversion. Daß Bleifuß 2 keine Simulation, sondern ein reinrassiges Fun-/Actionspiel ist, sehen Sie schon allein an der nachfolgend aufgelisteten Minimal-Steuerung.

Tastaturbelegung:

Taste	Aktion
Cursor-up	Beschleunigen
Cursor-down	Bremsen
Cursor-left	Links
Cursor-right	Rechts

Hardware-Voraussetzungen: 486DX2/66, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM

Bug!



Nach Sonic und Virtua Fighter setzt SEGA ein weiteres populäres Konsolen-Highlight für den PC um: Bug! wurde bei seinem Erscheinen vor allem für seinen ultra-drolligen Hauptdarsteller, die farbenprächtige Grofik, das innovative Spieldesign (Jump & Run in einer echten 3D-Umgebung) und das abwechslungsreiche Leveldesign gelobt. Die vielen Gegner in unserer Demoversion können Sie nur beseitigen, indem Sie diesen „auf den Kopf" springen.

Tastaturbelegung:

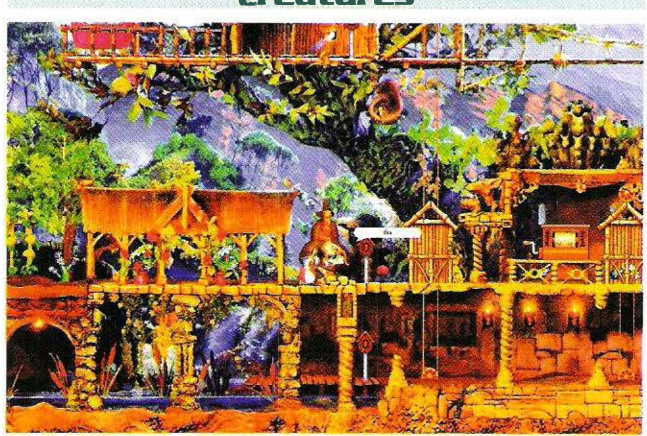
Taste	Aktion
Cursortasten	Spielfigur links/rechts/nach vorne/zurück
D	Ducken
Leertaste	Springen

(Die Kommandos A und S werden in diesem Level nicht benötigt)

Wichtiger Hinweis: Die Fehlermeldung, die nach dem Start des Spiels auf den meisten Maschinen erscheint, beeinträchtigt die Spielbarkeit nicht und kann einfach ignoriert werden.

Hardware-Voraussetzungen: Pentium 60, 8 MB RAM, SVGA-Grafikkarte, Windows 95

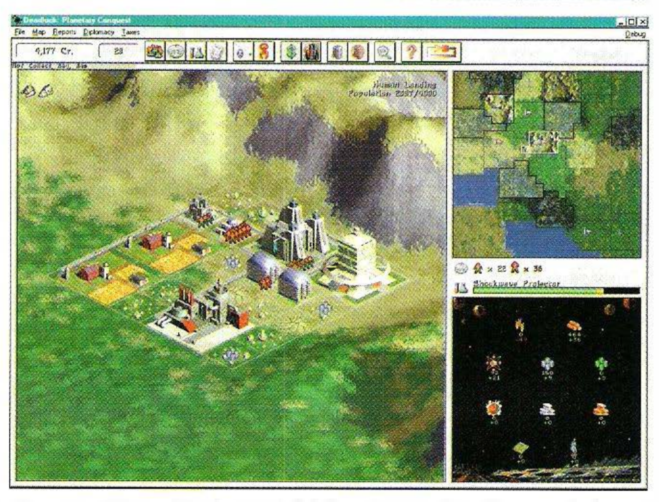
Creatures



Weniger ein Spiel als ein Unterhaltungsprogramm ist Creatures von Warner/Millennium. In diesem elektronischen „Experimentierkasten" können PC-User kleine Lebewesen züchten und ausbilden. Das minutenlange Tutorial führt Sie in die Grundprinzipien dieses außergewöhnlichen Programms ein. Für weitere Informationen lesen Sie bitte unser Special in PC Games 8/96.

Hardware-Voraussetzungen: 486DX33, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM, Windows 95

Deadlock



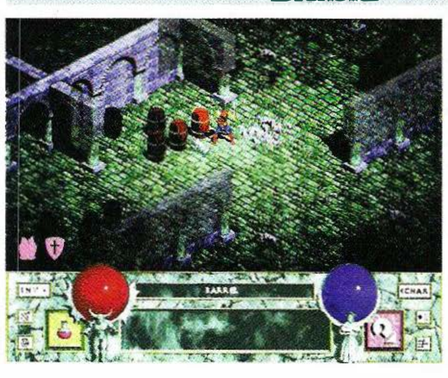
Planeten besiedeln, neue Technologien entwickeln lassen, sich gegen benachbarte Störenfriede zur Wehr setzen, unbekannte Gebiete erschließen - das sind nur einige Ihrer vielfältigen Aufgaben in Deadlock, dem brandneuen Strategiespiel von Warner Interactive. Die Demo-Version ist bis auf we-



nige Einschränkungen voll spielbar. Um in die Demoversion zu gelangen, drücken Sie bitte im ersten Auswahlfenster den CANCEL-Button. Anschließend können Sie in einem weiteren Auswahlmenü ein Tutorial starten, das Ihnen den Einstieg ins Spiel Stück für Stück erklärt.

Hardware-Voraussetzungen: 486 DX2/66, 8 MB RAM, SVGA-Grafikkarte, Maus, Windows 3.1 bzw. Windows 95

Diablo



In diesem Monat exklusiv auf der Cover-CD-ROM Ihrer PC Games: In dieser spielbaren Demo-Version können Sie umfangreiche Expeditionen in den Dungeons von Blizzards erstem Action-Rollenspiel Diablo unternehmen, das nicht nur durch hochauflösende, detaillierte Animationen und intelligente Fantasy-Kreaturen neue Maßstäbe in diesem Genre setzt. Beachten Sie, daß Diablo bereits installierte DirectX-Treiber voraussetzt.

Einführung
Sie starten Ihr Spiel in einem kleinen Dorf mit einigen verlassenen Häusern. In den Untergrund gelangen Sie, wenn Sie die Kirche im Nordosten des Dorfes betreten. Der große rote Ball im Control Panel (untere Bildschirmhälfte) zeigt Ihre Lebensenergie an, während der blaue Ihre magische Energie widerspiegelt. Lesen Sie die nachfolgende Kurzanleitung bitte gut durch, bevor Sie in den Dungeon gehen.

Allgemeine Kontrollen

Tastaturbelegung:

Taste	Aktion
F1	Hilfe-Menü
ESC	Hauptmenü
TAB	Auto-Map anzeigen
Leertaste	Alle Fenster vom Spielbildschirm entfernen
S	Zauberspruch-Menü
I	Inventar anzeigen
C	Charakter-Bildschirm öffnen
Z	Den Spielbildschirm heran- oder wegzoomen
F	Bildschirm-Helligkeit reduzieren
G	Bildschirm-Helligkeit erhöhen
SHIFT+linke Maustaste	Bogen abfeuern, ohne die Spielfigur zu bewegen
1,2,3	Legt einen Hotkey für einen Zauberspruch fest (bei geöffnetem Zauberspruch-Menü)

Bewegungen
Um die Spielfigur zu einem bestimmten Punkt zu lenken, wird der Mauscursor und die linke Maustaste benutzt. Bewegen Sie den Cursor dafür einfach auf eine bestimmte Stelle und klicken Sie.

Benutzen von Gegenständen
Wenn Sie mit dem Cursor über einen Gegenstand oder ein Lebewesen streifen, mit dem Sie in irgendeiner Weise interagieren können, so wird dies vom Programm durch eine deutlich hervorgehobene Umrandung angezeigt. Gleichzeitig erscheint eine Textbotschaft mit einer Beschreibung des Gegenstandes im Control Panel. Wenn Sie einen dieser Gegenstände mit der linken Maustaste anklicken, führt Ihr Charakter automatisch die zugehörige Aktion aus. Beispielsweise: Tür - Öffnen, Waffe - Aufnehmen usw.

Kampf
Einen Nahkampf starten Sie, indem Sie einen Linksklick auf eine Kreatur ausführen (allerdings nur, wenn die Spielfigur eine entsprechende Schlagwaffe in der Hand führt). Falls die Spielfigur mit einem Bogen ausgerüstet ist, wird durch einen Linksklick ein Schuß ausgelöst. Wenn zusätzlich noch die SHIFT-Taste niedergehalten wird, wird ein Schuß ausgelöst, ohne daß sich Ihre Figur versehentlich bewegt.

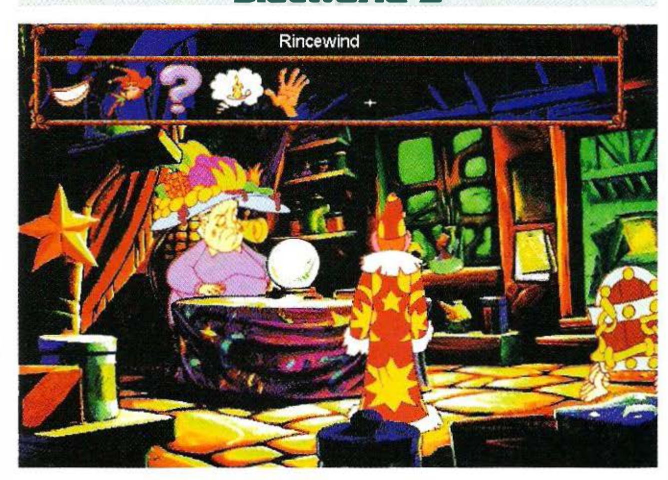
Das Inventar
Die Gegenstände in Ihrem Inventar können beliebig angeordnet werden. Falls Ihr Inventar einmal überfüllt sein sollte, können Sie beliebige Objekte wieder ablegen, indem Sie diese im Inventar-Fenster aktivieren (Linksklick) und auf eine freie Fläche im Spielbildschirm klicken.

Charakter-Ausrüstung
Wie in vielen vergleichbaren Rollenspielen können Sie die Waffen und Rüstungen, die Ihr Charakter am Leib trägt, einfach in die Rechtecke um die Spielfigur im Inventar ziehen. Welches Kästchen im Inventar-Fenster welches Körperteil repräsentiert, dürfte aus deren Anordnung hervorgehen (Kopf - Helm, Körper - Rüstung, Hände - Schwerter usw.).

Benutzbare Gegenstände
Zaubertränke, Elixiere, Öle und Bücher zählen in Diablo zu den benutzbaren Gegenständen. Rechtsklicken Sie im Inventar-Fenster auf den entsprechenden Gegenstand, um diesen zu benutzen.

Hardware-Voraussetzungen: 486 DX2/66, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM, SVGA-Grafikkarte, Maus, Windows 95

Discworld 2



Und schon wieder ein exklusives PC Games-Demo: Der zweite Teil des vielgepriesenen Comic-Adventures Discworld (basierend auf den Bestseller-Fantasy-Romanen von Terry Pratchett) steht kurz vor dem Release und bietet neben professioneller Zeichentrick-SVGA-Grafik auch gnadenlos irrwitzige Dialoge und originelle Puzzles. Die Bedienung erfolgt analog der meisten neuen Grafik-Adventures über die beiden Maustasten (Links = Gehe zu; Rechts = Objekt betrachten/aufnehmen)
Wichtiger Hinweis: Bei den Testläufen in der PC Games-Redaktion hatten wir mit dieser frühen Demoversion besonders häufig Schwierigkeiten. Falls sich das Programm auf Ihrem Rechner nicht starten läßt, so bitten wir, dies zu entschuldigen. Sobald eine stabilere Version verfügbar ist, werden wir diese auf unserer Cover-CD-ROM veröffentlichen.

Hardware-Voraussetzungen: Pentium 60, 32 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM, SVGA-Grafikkarte, Maus, Windows 95

Eradicator



Ein weiteres 3D-Action-Spiel? Im Prinzip schon, doch Eradicator von Accolade hat darüber hinaus noch sehr viel mehr zu bieten. Zum Beispiel die Wahl zwischen drei verschiedenen Charakteren, zwei unterschiedliche Perspektiven, 20 aufregende Waffensysteme, eine 8-Spieler-Netzwerk-Version und nicht zuletzt eine blitzschnelle VGA-Grafik-Engine.

Tastaturbelegung:

Taste	Aktion
Cursor-Up	Vorwärts laufen
Cursor-Down	Rückwärts laufen
Cursor-Left	Nach links drehen
Cursor-Right	Nach rechts drehen
X	Sidestep links
C	Sidestep rechts
STRG	Feuer
A	Springen
Y	Ducken
SHIFT (rechts)	Spielansicht ändern
Leertaste	Tür öffnen
PAGE-UP	Nach oben schauen
PAGE-DOWN	Nach unten schauen
POS1	Fadenkreuz nach oben
ENDE	Fadenkreuz nach unten



1,2,3,4,5,6,7,8,9,0 .... Waffe 1 bis 10 auswählen
ß .... Bildausschnitt kleiner
´ .... Bildausschnitt größer

Hardware-Voraussetzungen: 486 DX2/66, 8 MB RAM

Gene Wars

Bullfrogs „Echtzeit-Strategiespiel" versetzt Sie auf einen Planeten, auf dem Sie mit einer Handvoll Ingenieure, Botaniker, Genetiker und Tierpfleger Stützpunkte errichten und sich gegen die Angriffe der gegnerischen Völker zur Wehr setzen. Die Besonderheit: Ihre Wissenschaftler erforschen Tierarten, kreuzen diese miteinander und erschaffen so irrwitzige Mutanten.



Demo-Tutorial
Vorbemerkung: Bevor Sie sich an diese Demoversion heranwagen, sollten Sie das Review in PC Games Ausgabe 10/96 noch einmal gut durchlesen. Denn das steigert die Chancen, ohne Frust in das Spiel einzusteigen, erheblich.
Ihre erste Aufgabe in der Demoversion ist es, einen Extractor aufzustellen (eine Mine für das Mineral GOOP). Wählen Sie aus Ihrer Gruppe von Pionieren einen Ingenieur aus und lassen Sie ihn auf einem der beiden blau schimmernden GOOP-Felder einen Extractor errichten. Beachten Sie, daß dieses Bauwerk sich nur direkt auf einem der beiden Felder bauen läßt. GOOP ist in Gene Wars eine Art Währung und Baustoff zugleich. Mit ihm lassen sich zahlreiche Bauwerke und sogar Lebewesen erschaffen. Gewonnen wird es auf drei verschiedene Weisen:
1) Durch den Extrakt aus GOOP-Feldern (siehe oben).
2) Durch die Demontage von Bauwerken.
3) Durch Recycling toter Pflanzen oder Tiere.
Während Ihr Ingenieur bereits an Ihrem Extractor arbeitet, weisen Sie Ihren Botaniker an, ein Waldstück in der Nähe anzupflanzen. Sie werden relativ früh von einer Reihe von Vögeln angegriffen. Ihr Genetiker sollte diese so schnell wie möglich untersuchen (Lupe). Nachdem Sie den Extractor gebaut haben, benötigen Sie außerdem einen First Stage Distributor, einen Photon Processor sowie einen Gene Pod. Wenn Ihr Gene Pod gebaut und funktionsfähig ist, sollten Sie einen Recycler bauen und anfangen, damit Mules zu produzieren. (Rater Knopf im Menü des Recyclers).

Weitere Hinweise:
- Ihr Botaniker sollte alles untersuchen, was ihm über den Weg läuft, da der Recycler nur solche Lebensformen produzieren kann, die vom Botaniker bereits zu mehr als 50% erforscht sind.
- Untersuchen Sie alle Lebensformen möglichst frühzeitig, da die größeren Herden später im Spiel Ihren Botaniker überwältigen und auffressen könnten.

Hardware-Voraussetzungen: 486 DX2/66, 8 MB RAM, SVGA-Grafikkarte, Maus, DoubleSpeed-CD-ROM

Jagged Alliance - Deadly Games



Wer's gespielt hat, wird bestätigen: Jagged Alliance von Sir-Tech ist eines der spannendsten und aufregendsten Strategiespiele der letzten Jahre. Jetzt reicht der Hersteller die Multiplayer-Variante samt Level-Editor nach. In dieser Demo-Version dürfen Sie eine Mission komplett durchspielen; wenn Sie die Frage „Do you want help?" mit Yes beantworten, macht Sie ein integriertes Tutorial mit den Grundlagen des Spiels vertraut.

Hardware-Voraussetzungen: 486DX33, 8 MB RAM, Maus, VGA-Grafikkarte

Lemmings Paintball



Nach Lemmings 1, Lemmings 2 - The Tribes, Lemmings 3D und diversen Mission-Disks sind die grünhaarigen, blaugewandeten Publikumslieblinge reif für ihre nächste Herausforderung: Lemmings Paintball. Auf einem isometrisch dargestellten VGA-Terrain wuseln die putzigen Geschöpfe durch die Gegend und „erlegen" ihre gegnerischen Artgenossen mit Farbklecks-Pistolen. Die Bedienung dieser Demoversion können Sie in der beiliegenden Windows-Hilfedatei nachlesen. Falls diese Datei vom Programm nicht gefunden wird, so beantworten Sie die Fehlermeldung „Wollen Sie selbst nach der Datei suchen?" bitte mit „Ja". Nachdem Sie die HLP-Datei im Spielverzeichnis angeklickt haben, können Sie die Anleitung in aller Ruhe durchforsten.

Hardware-Voraussetzungen: 486 DX2/66, 8 MB RAM, SVGA-Grafikkarte, Maus, Windows 3.1 bzw. Windows 95

MDK

David Perry, Jump & Run-Guru (Aladdin, Cool Spot, Earthworm Jim) und inzwischen Inhaber seiner eigenen Company Shiny Entertainment, präsentiert als Debüt das hochgradig innovative MDK. Die Mischung aus Shoot 'em Up und 3D-Action fasziniert mit spektakulären Kamera-Perspektiven und fein texturierter SVGA-Grafik. Der Trailer gibt Ihnen bereits einen ersten Vorgeschmack!



Hardware-Voraussetzungen: 486 DX2/66, 8 MB RAM, SVGA-Grafikkarte, DoubleSpeed-CD-ROM

Monster Truck Madness

Race View Options Help

Monster Truck-Action wie im Fernsehen: Das bärenstarke Rennspiel von Microsoft zeigt, wozu das hauseigene Betriebssystem in der Lage ist. Auf 13 volltexturierten Strecken walzen Sie im Cockpit Ihres Trucks durch die Botanik und genießen dabei den Ausblick auf imposante 3D-Landschaften. Die spannendsten Szenen können im nachhinein via Replay-Funktion aus jedem beliebigen Winkel begutachtet werden.

Tastaturbelegung:

Taste	Aktion
Cursor-Up	Beschleunigen
Cursor-Down	Bremsen
Cursor-Down (Halten)	Rückwärtsgang



Cursor-Links .... Truck nach links lenken
Cursor-Rechts .... Truck noch rechts lenken
A .... Einen Gang hochschalten (nur bei „Manual Transmission")
Y .... Einen Gang runterschalten (nur bei „Manual Transmission")
H .... Helikopter rufen
TAB .... Landkarte aktivieren/deaktivieren
ENTF .... Blick nach rechts
EINFG .... Blick nach links
+ (num. Keypad) .... Blick nach hinten
V .... Kameraposition verändern
Leertaste .... Hupen

Weitere hilfreiche Tips zum Spiel und dessen Bedienung bekommen Sie, wenn Sie die Hilfefunktion im Programm benutzen.

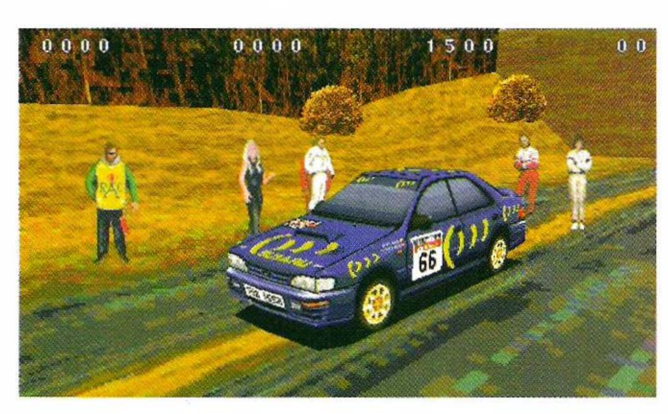
Hardware-Voraussetzungen: Pentium 60, 8 MB RAM, SVGA-Grafikkarte, Maus, Windows 95

Plastic City

Ein fulminantes Intro plus eine voll spielbare Level-Sequenz - all das bietet Ihnen die Demo-Version von Plastic City, einem technisch äußerst beeindruckenden Jump & Run, das in einer Science Fiction-Welt angesiedelt ist. Parallax-Scrolling und prächtige Figuren-Animationen sind nur einige der hervorstechenden Tugenden dieser Neuerscheinung.

Tastaturbelegung:
Taste .... Aktion
Cursor-Up .... Springen
Cursor-Down .... Ducken
Cursor-Links .... Nach links laufen
Cursor-Rechts .... Nach rechts laufen
STRG .... Feuern
ALT .... Nach oben feuern
ESC .... Spiel beenden
Leertaste .... Weiter

Hardware-Voraussetzungen: 486 DX2/66, 8 MB RAM, SVGA-Grafikkarte



Rallye Racing 97

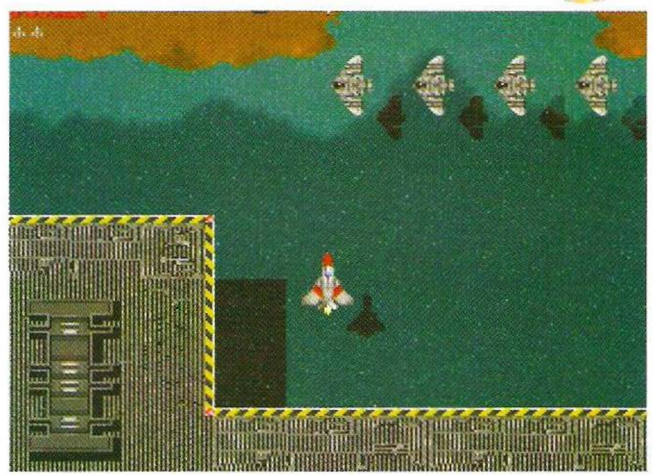
Auf die besten sechs Tourenwagen der Welt treffen Sie in Rallye Racing von Software 2000. In diesem Rennspiel sehen nicht nur die Fahrzeuge verdammt echt aus, sondern auch das Gelände und die Witterungsverhältnisse (Schnee, Regen, Nebel usw.). In der fertigen Version können bis zu acht Spieler im Netzwerk gegeneinander antreten.

Tastaturbelegung:
Taste .... Aktion
Y .... Links
X .... Rechts
Â .... Beschleunigen
- .... Bremsen
Ö .... Einen Gang hochschalten
.... Einen Gang nach unten schalten
C .... Ansicht umschalten
P .... Pause

Hardware-Voraussetzungen: 486 DX2/66, 8 MB RAM, SVGA-Grafikkarte, Maus, DoubleSpeed-CD-ROM

Ravage

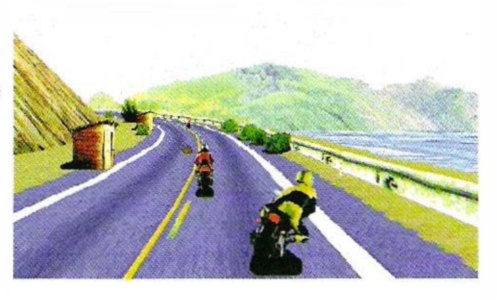
Back to the roots: Ein VGA-Shoot 'em Up im Stile von Klassikern wie Xenon 2 (Bitmap Brothers) oder Raptor (Apogee) erwartet Sie mit Ravage. An Bord eines Raumschiffs ballern Sie sich durch die Horden an gegnerischen Objekten, die Ihnen bei diesem vertikal scrollenden Arcade-Action-Vergnügen entgegenflattern.



Tastaturbelegung:
Taste .... Aktion
Cursortasten .... Raumschiff bewegen
Leertaste .... Feuer

Hardware-Voraussetzungen: 486 DX33, 4 MB RAM, VGA-Grafikkarte, Maus

Road Rash





Das wurde aber auch langsam Zeit: Road Rash von Electronic Arts ist die erste wirklich brauchbare Motorrad-"Simulation" für PCs: Phänomenale Grafik, beinharter Soundtrack, tonnenweise Tuning-Material, starke Gegner und eine präzise Steuerung. Wer die passende Hardware plus Windows 95 als Betriebssystem mitbringt, wird mit einem rasanten Rennspiel der Extraklasse belohnt.

Tastaturbelegung:
Taste .... Aktion
Cursor-Up .... Beschleunigen
Cursor-Down .... Bremsen
Cursor-Left/-Right .... Lenken
POS 1 .... Körper neigen
N .... Nitro-Schub aktivieren
EINFG .... Schwingen
RETURN .... Treten
Leertaste .... Rückhandschlag
+ .... Absteigen

Hardware-Voraussetzungen: Pentium 75, 16 MB RAM, SVGA-Grafikkarte, Windows 95

COVER CD-ROM 11/96



Scorched Planet



In diesem neuen Action-Shooter von Virgin/Criterion-Software erleben Sie heiße 3D-Action in einem fernen Sternensystem. Die letzte überlebende Kolonie der Menschheit wird von mutierten Rieseninsekten und -echsen bedroht. Ihre Aufgabe ist es, die Kolonisten zu schützen und der Alien-Brut auf den Leib zu rücken. Die Microsoft-Word-Datei im Spielverzeichnis enthält eine hervorragende deutschsprachige Anleitung.

Hardware-Voraussetzungen: Pentium 60, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM

Star Fighter 3000



Spritziger Ballerspaß für Freunde von Terminal Velocity! In Star Fighter 3000 steuern Sie das gleichnamige Fluggerät über eine Weltraumbasis und zerstören dabei entgegenkommende Raumgleiter oder Gebäude.
Am bequemsten ist Starfighter 3000 natürlich mit dem Joystick zu spielen. Trotzdem verfügt das Programm auch über eine ganz passable Tastatursteuerung.
Wichtiger Hinweis: Übernehmen Sie bei der Spielinstallation nicht den vorgegebenen Verzeichnispfad (C:\CD1196\SF3000), sondern lassen Sie das Spiel in das Root-Verzeichnis (C:\) installieren. Aus technischen Gründen läßt sich dieses Problem nicht anders lösen.

Tastaturbelegung:
Taste..Aktion

Allgemein
Leertaste/RETURN .... Gegenstand einsammeln
F9.................................. Grafikauflösung umschalten (320x200 -> 640x480)
F6/F5.. Sichtfenster vergrößern/verkleinern
F8/F7 .... Detailstufe erhöhen/verringern
F12... Zurück zu DOS

Im Cockpit
Cursortasten............................ Flugzeug nach oben/unten/links/rechts bewegen
RETURN .... Waffe abfeuern
ALT (links) .... Waffe auswählen
Leertaste... Schub
B .... Strategische Karte aktivieren
SHIFT (links).. E.C.M. aktivieren
STRG (links) .... Pause und Menü

Auf der strategischen Karte
Leertaste .... Ziel festhalten
B .... Ziel-/Statusinformation

RETURN.. Zoom in
ALT (links) .... Zoom out
STRG (links).. Exit

Hardware-Voraussetzungen: 486DX2/66, 8 MB RAM, Maus, VGA-Grafikkarte

Tracer



7th Level (Arcade America, Battle Beast) stellt mit Tracer eine futuristische Mischung aus Denk- und Geschicklichkeitsspiel vor, die auf einer reizvollen Idee basiert: Auf einer in Kacheln unterteilten Fläche müssen Sie sich nach dem Domino-Prinzip mit farbigen Fliesen von einer „Insel" zur anderen vortasten. Das Tutorial-Programm in Ihrer Tracer-Programmgruppe führt Sie ausführlich in das Spiel ein.

Tastaturbelegung:
Taste... Aktion
Cursor-Left/-Right... Nach links/rechts drehen
Cursor-Up... Schritt vorwärts
STRG oder ALT .... Durch die „Code Pads" schalten
Leertaste...................................... Das ausgewählte „Code Pad" drehen
M .... Ein magnetisches Pad plazieren
X .... Ein „Extended Code Pad" plazieren
Z .... Ein „Zipper Pad" plazieren
STRG+SHIFT+D... Level neu starten

Hardware-Voraussetzungen: 486DX33, 8 MB RAM, SVGA-Grafikkarte, Windows 95

War Wind



WarCraft 2 und die Folgen: SSI präsentiert ein Echtzeit-Strategiespiel, das spielerisch und optisch extrem an Blizzards Nummer 1-Hit erinnert. Darüber hinaus bietet das Programm die Möglichkeit, „freischaffende" Super-Helden anzuwerben. Außerdem in der endgültigen Version dabei: SVGA-Grafik, Netzwerk-Modus, sieben Szenarien, vier verschiedene Rassen, 30 Missionen.
Da dieses Echtzeit-Strategiespiel bedeutend mehr Möglichkeiten bietet als sein direkter Konkurrent WarCraft 2, bedarf es einer gewissen Einarbeitungszeit. Lesen Sie deshalb die Datei README.TXT im War Wind-Verzeichnis zunächst aufmerksam durch.

Hardware-Voraussetzungen: Pentium 60, 16 MB RAM, SVGA-Grafikkarte (1 MB VRAM), Windows 95



PATCHES/BUGFIXES/UPDATES

F1 Manager 96 Version 1.12

Keine Cover-CD-ROM ohne Bugfix zum F1 Manager 96 von Software 2000. Was wird diesmal nachgereicht? Wenn Ihre Fahrer bei den WM-Läufen vordere Plätze belegen, legen sich die Ingenieure erheblich mehr ins Zeug. Obendrein steigt nun im Erfolgsfalle - wie es sich gehört - die Motivation des gesamten Rennstall-Teams.

Civilization 2 Version 2.41

Probleme mit der Auto-Siedel-Funktion von Civilization 2? Jetzt nicht mehr: Der Bugfix mit der Version 2.41 behebt diesen und eine Reihe weiterer (kleinerer) Fehler dieses Strategiespiels.

Flight Unlimited für Windows 95 Update

Falls beim Betrieb der Flugsimulation Flight Unlimited unter Windows 95 Grafikkarten-Probleme aufgetreten sind, sollten Sie diesen DirectX 2.0-Treiber ausprobieren, der explizit vom Hersteller Looking Gloss zur Verfügung gestellt wurde. Der Treiber ersetzt die Version 1.0, die mit dem Original-Spiel ausgeliefert wurde.

Conquest of the New World Version 1.10

Das Strategiespiel aus dem Hause Interplay bekommt mit diesem Update eine nagelneue E-mail-Funktion verpaßt. Des weiteren werden einige kleinere Bugs bereinigt.

EF 2000 Exe-Update Version 2.4

Die jüngste Version von DIDs Kampfflugzeug-Simulation bringt zwar keine neuen Features, dafür werden mehrere Fehler entfernt, die sporadisch aufgetreten sind. Wenn Sie bereits den 2.02-Patch oder einen vorherigen Bugfix angewandt haben, empfiehlt sich der Einsatz der Version 2.4.

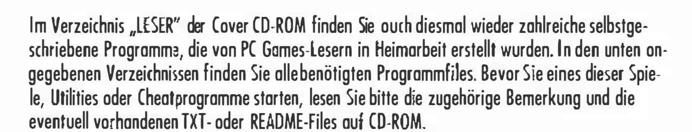
EF 2000-Update Version 2.4

Dieses Update erfüllt die gleiche Funktion wie das Exe-Update, ist aber für eine frisch installierte Version des EF 2000 gedacht.

Wizardry Gold Version 1.1a

Wie nicht anders zu vermuten, werden Besitzer der Wizardry-Neuauflage mit diesem Bugfix eine Reihe lästiger Mängel los, die der ausgelieferten Version anhafteten. Zudem werden einige neue Optionen hinzugefügt.





LESER-EINSENDUNGEN



Im Verzeichnis „LESER" der Cover CD-ROM finden Sie auch diesmal wieder zahlreiche selbstgeschriebene Programme, die von PC Games-Lesern in Heimarbeit erstellt wurden. In den unten angegebenen Verzeichnissen finden Sie allebenötigten Programmfiles. Bevor Sie eines dieser Spiele, Utilities oder Cheatprogramme starten, lesen Sie bitte die zugehörige Bemerkung und die eventuell vorhandenen TXT- oder README-Files auf CD-ROM.

Dir	Autor	Typ	Titel	Bemerkung
1-11	Andreas Paul, 46509 Xanten	Level	WarCraft II	
2-11	Marc-André Seekamp, 30449 Hannover	Level	WarCraft II	
3-11	Stefan Richert, 17328 Penkun	Level	WarCraft II	
4-11	Oliver Krzpiot, 22399 Hamburg	Level	WarCraft II	
5-11	Paul Zischler, 10629 Berlin	Level	WarCraft II	
6-11	Kai-Torben Schwartz, 23562 Lübeck	Level	Dune II	
7-11	Florian Deske, 47979 Grefrath	Level	Descent	
8-11	Timo Stifel, 73235 Weilheim	Level	C&C	
9-11	Robert Hahn, 01097 Dresden	Level	Worms - Reinforments	
10-11	Renate Hamernik, A-1220 Wien	Level	Siedler II	
11-11	Torben Lewek, 44536 Lünen	Cheat	Cyberia II	
12-11	Folker Fritz, 13507 Berlin	Spiel	Super Bricks	Strategie
13-11	Jeff Mudeler, L-9012 Ettelbrück	Spiel	Bunker Attack	Geschicklichkeit
14-11	Marco Riebe, 67808 Stahlberg	Spiel	Araknoid II	Geschicklichkeit
15-11	Markus Ehling, 46414 Rhede	Spiel	Reflexion	Geschicklichkeit
16-11	Jörg Lenschke, 01796 Dirna	Spiel	Color Square	Strategie
17-11	Treimer Thomas, 89335 Ichenhausen	Spiel	Knoxel	Strategie
18-11	Marti Raach, 03044 Cottbus	Spiel	War	Strategie
19-11	Florion Sesser, 91336 Heroldsberg	Spiel	Pferderennen	
20-11	Christoph Schauer, 76327 Pfinztal	Spiel	3D Smashball	Geschicklichkeit

In den letzten Monaten hatten wir zahlreiche Anfragen, ob die PC-Games-Lesersoftware denn eine Art Qualitätskontrolle durchläuft, bevor sie auf CD-ROM veröffentlicht wird. Natürlich prüfen wir jedes hier veröffentlichte Programm auf Tauglichkeit durch. Zum Beweis zwangen wir unseren Redakteur Rainer Rosshirt wieder, zu den wichtigsten Programmen einen Kommentar abzugeben:

Cyberia II Cheat
Torben Lewek beseitigt mit diesem Cheatprogramm alle Schwierigkeiten mit „Cyberia 2". Zusätzlich können noch alle Missionen geladen werden.

Super Bricks
Volker Fritz hat die Klassiker der Computerspiele sehr genau studiert. Mit „Super Bricks" liefert er eine Variation von „Boulder Dash", die jedoch außer dem Spielprinzip nicht viel mit dem Vorbild zu tun hat. Ein originelles Spiel, zwar mit etwas magerer Grafik, aber durchdacht und mit hohem Suchtfaktor.

Bunker Attack
Ein kleines Geschicklichkeitsspiel von Jeff Mudeler. Ziel des Spiels ist es, das Zentrum eines Bunkers zu zerstören. Dazu schwirrt recht unberechenbar ein Objekt über den Screen, das man mit etwas Phantasie als UFO bezeichnen kann. Auf Tastendruck wirft es eine Bombe ab. Mit viel Geschick kann man mehrere der begrenzt vorhandenen Bomben an dieselbe Stelle werfen, um sich seinen Weg zum Zentrum des Bunkers zu bahnen. Sieht grauenhaft aus und hört sich noch schlimmer an. Wenn man seinen Widerwillen aber erst einmal überwunden hat, macht es wirklich Spaß.

Araknoid II
Von Marco Riebe kommt ein weiterer Vertreter der Gattung Spiel Marke „Mit dem Schläger einen unschuldigen Ball im Spielfeld herumschubsen und alle Steinchen abräumen". Recht nett gemacht - zudem fördert es das logische Denken, weil man immer die Flugbahn des Balles kilometerlang vorberechnen muß, dank der Beziehung eines überaus lahmen Schlägers zu einem durchaus flotten Ball.

Reflexion
Wer glaubt, gute Nerven zu haben, sollte sich einmal an dem Spiel „Reflexion" von Markus Ehling versuchen. Eigentlich ist es nur ein simples „Ping-Pong Spiel" - allerdings steuert man vier Schläger gleichzeitig und muß versuchen, den Ball solange wie möglich im Spielfeld zu halten. Tolle Idee, gut umgesetzt. Nur sollte das Spiel gleich mit Beruhigungstabletten geliefert werden.

Color Square
Sollten Sie jetzt immer noch einen Rest Ihrer Nerven haben, können Sie selbigen mit „Color Square" von Jörg Lenschke den Rest geben. Eigentlich klingt es auch hier ganz einfach! In diesem Windows-Spiel sollen innerhalb eines Quadrates kleinere Quadrate dieselbe Farbe bekommen. Zu bewerkstelligen ist das, indem man ein Quadrat anklickt - worauf es die Farbe ändert. Allerdings nicht alleine, sondern immer eine erschreckend große Anzahl benachbarter Quadrate ebenso. Natürlich durchschaut man das System spätestens nach dem dritten Tobsuchtsanfall.

Knoxel
Auch hier diente ein Klassiker als Vorlage. Thomas Treimer setzte „Sokoban" um, nur daß hier LKWs in eine Fabrik geschoben werden sollen. Natürlich ist das Gelände nicht bereit, dies auf einfachen Wege zuzulassen. Etwas sollen die grauen Zellen schon ins Rotieren kommen. Lobenswert auch der beigefügte Editor.

War
Ein einfaches Strategiespiel, in dem Kampfeinheiten abwechselnd umhergeschoben werden. Der Computer ist ein ernstzunehmender Gegner. Trotz magerer Grafik ist dem Spiel von Marti Raach ein gewisser Unterhaltungswert nicht abzusprechen.

Pferderennen
Was soll man zu diesem Spiel noch sagen, außer daß es für Windows ist? Eigentlich sollte der Autor noch viel üben, da das Spiel grafisch wirklich einiges zu wünschen übrig läßt. Ich habe es aber trotzdem hier aufgenommen, weil ich die Pferde (die allerdings wie eine Kreuzung aus Elch und Hamster aussehen) gar zu putzig finde.

3D Smashball
Ping Pong kennt jeder. Christoph Schauer hat es in die dritte Dimension verlegt. Die Spielstärke des Computergegners ist einstellbar, der 3D-Effekt kommt gut, ausgezeichnet spielbar, hohe Motivation, nette Idee. Was wollen Sie eigentlich noch?

Wenn Sie sich selbst an unserer Einsende-Aktion beteiligen möchten, so kopieren Sie bitte Ihr selbstgeschriebenes Spiel/Level/Utility auf eine Diskette und füllen Sie den Einsendecoupon im Tips&Tricks-Teil aus. Wenn uns Ihr Programm gefällt, könnte es schon mit der nächsten PC Games veröffentlicht werden. Vergessen Sie bitte nicht, eine README-Datei beizulegen, in der die Installation und die Bedienung Ihres Programms erklärt wird. Wir bitten Sie auch, das begrenzte Fassungsvermögen unserer CD-ROM zu berücksichtigen: Intros und Rendersequenzen lassen ein Programm schnell über 10 MByte und mehr anwachsen. Lesereinsendungen, die mehrere MByte umfassen, können wir leider nur in Ausnahmefällen berücksichtigen.
Die Adresse für Ihre Programmeinsendungen ist:

Computec Verlag
Redaktion PC Games
Kennwort: Programmeinsendungen
Isarstr. 32-34
90451 Nürnberg

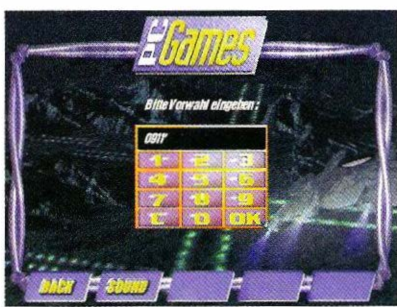


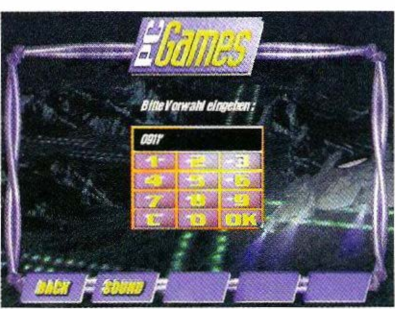
COMMAND & CONTACT

Wie wir in den letzten Ausgaben immer wieder angekündigt haben, weiten wir unsere Modem-spiel-Aktion auf verschiedene andere Spiele aus. Die im Menü befindlichen Spiele sind lediglich zur Anregung Ihrer Phantasie gedacht. Grundsätzlich ist jedes modemtaugliche Spiel in dieser Rubrik denkbar. Wenn Sie sich an der Aktion beteiligen möchten, genügt es, den Command & Contact-Coupon aus dem Tips&Trick-Teil auszufüllen und an den

Computec Verlag
Kennwort „Command & Contact"
Isarstraße 32-34
90451 Nürnberg

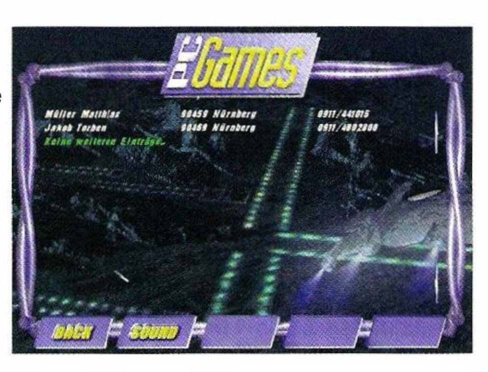
zu senden. Wenn Sie später nicht mehr an der Aktion teilnehmen möchten, bitten wir Sie, uns kurz schriftlich zu benachrichtigen - Ihr Name wird dann umgehend aus der Liste gelöscht.





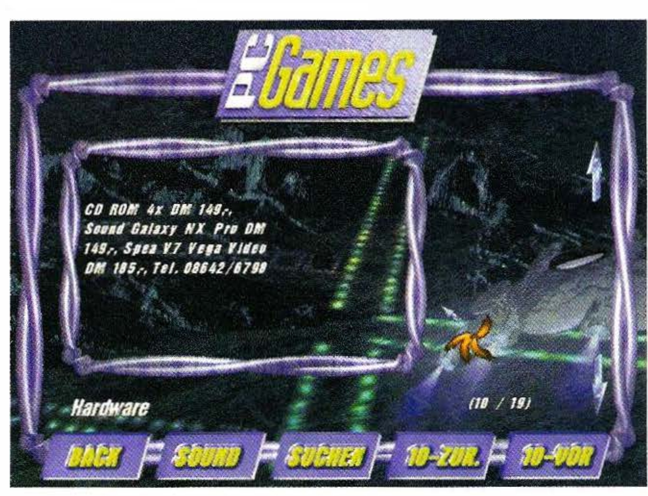
Bedienungshinweise

Diese Rubrik verfügt über eine ähnliche Benutzeroberfläche wie die elektronischen Kleinanzeigen. In einem Telefon-Tastenfeld können Sie einen Suchstring festlegen. Kommen Sie beispielsweise aus Nürnberg, so geben Sie die Vorwahl „0911" ein und warten, bis das PC Games-Menü Ihnen die passenden Einträge herausfiltert. Wir haben die Liste der Teilnehmer übrigens so organisiert, daß Orte mit ähnlicher Postleitzahl nah beieinander stehen. Sollte für Ihre Vorwahl also kein Teilnehmer vorhanden sein, so geben Sie als Suchstring einfach die vorgegebene „0" an. Blättern Sie die Liste durch und suchen Sie nach nahegelegenen Wohnorten. Eine andere Möglichkeit wäre, nur den Anfang Ihrer Telefonvorwahl als Suchkriterium einzugeben, also beispielsweise „091". Damit wird dann zum ersten Eintrag aus Ihrem Großraum vorgeblättert.



ELEKTRONISCHE KLEINANZEIGEN

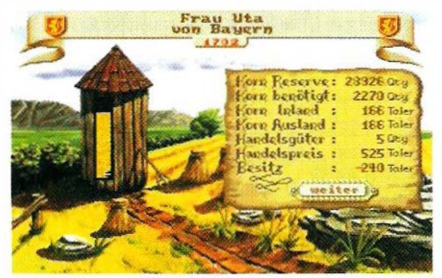
Unsere Rubrik Kleinanzeigen ist in mehrere Unterpunkte aufgeteilt. Je nachdem, ob Sie Hardware, Software oder Sonstiges suchen, wählen Sie einfach die entsprechende Rubrik an. Auf Ihrer Suche nach dem gewünschten Artikel können Sie sich vom Anfang bis zum Ende durchklicken oder sich von der eingebauten Suchfunktion unterstützen lassen. Suchen Sie beispielsweise nach einem Pentium- oder 486-er Prozessor, so genügt es, die Zeichenfolge „PENTIUM" bzw. „486" als Suchstring einzugeben. Wenn die von Ihnen vorgegebene Zeichenfolge in einer Anzeige gefunden wurde, blättert das Menüprogramm automatisch zum ersten passenden Eintrag vor. Wollen Sie die Suche mit demselben Suchbegriff fortsetzen, so klicken Sie einfach erneut auf die Suchen-Taste - andernfalls werden Sie aufgefordert, einen neuen Begriff einzugeben.





KAISER DELUXE VOLLVERSION

Auch diesen Monat finden Sie auf einem Teil der Gesamtauflage wieder die Vollversion eines Spieles, diesmal ist es Kaiser deluxe. Letzten Monat gab es mit unserer Slipstream 5000-Vollversion einige (angebliche) Verwechslungen. Irrtümlicherweise haben sich einige Leser das Heft mit Vollversion zugelegt, um später zu bemerken, daß gar keine zwei CD-ROMs vorne auf dem Heft aufgeklebt waren. Welche Ausgabe Sie sich zugelegt haben, erkennen Sie erstens am Preis, zweitens am Titelbedruck (nur wo eine Vollversion drauf ist, steht auch „Vollversion“ drauf) und drittens an der nicht vorhandenen Demo-CD-ROM. Merke: wer sich das preisgünstigere Heft mit der Demo-CD kauft, hat keinen Anspruch auf die Vollversion von Kaiser deluxe. Wer sich für DM 19,80 die Vollversion zugelegt hat, hat Anspruch auf die Vollversion - nicht aber auf die Demo-CD-ROM. Da diese Problematik nun aufgeklärt sein sollte, wünschen wir Ihnen mit der Vollversion der Wirtschaftssimulation Kaiser deluxe viel Vergnügen.



Korn (in fester Form) ist bei Kaiser Deluxe eines der wichtigsten Handelsgüter.

Bereits 1987 eroberte die Erstausgabe von „KAISER“ den Softwaremarkt und avancierte schnell zum Kultspiel. Nun, 8 Jahre später, präsentiert sich dieses Erfolgsspiel in völlig neuem Gewand.

Kämpfen Sie um die Kaiserkrone des „Heiligen Römischen Reiches“! Erwerben Sie Land, führen Sie Kriege, betreiben Sie Handel. Schaffen Sie Lebensraum für Ihre Bürger, setzen Sie Steuern fest, gehen Sie Bündnisse ein! Bestimmen Sie, auf welche Art und Weise Sie Ihr Land aufbauen und inwieweit Sie sich eine Armee unterhalten. Möglicherweise läßt sich sogar der Krieg mit seinen unschönen Folgen gänzlich vermeiden? Genauso können Sie natürlich auch versuchen, die Geschichte nachzuvollziehen, wie beispielsweise den Aufbau des preußischen Reiches.

Egal: wie auch immer Sie spielen, bedenken Sie, daß ab jetzt das Wohl Ihres Volkes in Ihren Händen liegt. Ihr Erfolg ist natürlich auch maßgeblich von Ihren „Mitstreitern“, sprich Regenten der anderen Länder, abhängig. Bringt diplomatisches Feingespür Sie zum Ziel oder vielleicht doch die stärkste Armee? KAISER erlaubt Ihnen, unzählige unterschiedliche Wege zu beschreiten. Sie sollten jedenfalls versuchen, auf das Geschehen soviel Einfluß wie möglich zu nehmen, so daß wirklich SIE und Ihre Mitspieler den Spielablauf bestimmen und nicht der Computer.

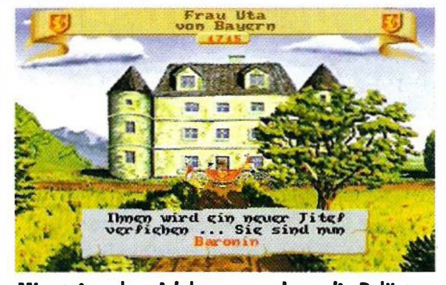
Hardwarevoraussetzungen

486 DX/33, VGA, DOS 5.0, 5 MB RAM. Optional: SoundBlaster, AdLib, CD-Audio

Die Installation

KAISER wird von Ihrer Festplatte gespielt. Legen Sie zur Installation die CD in Ihr CD-ROM-Laufwerk ein, wechseln Sie durch Eingabe des Laufwerksbuchstaben dort hin (z. B. D: <ENTER>) und tippen Sie „INSTALL“. Folgen Sie nun den Anweisungen der Installationsroutine. Es wird auf der von Ihnen gewählten Festplatte ein Verzeichnis „KAISER“ angelegt. Wechseln Sie durch Eingabe des Laufwerksbuchstaben auf Ihre Festplatte (z. B. C: <ENTER>) und tippen Sie nun „CD KAISER“ <ENTER>. Durch abermaliges Tippen von „KAISER“ und <ENTER> wird das Spiel gestartet. Das komplette Handbuch befindet sich auf der CD und wird, wie immer, mit „ANLEITUN“ <ENTER> angezeigt.

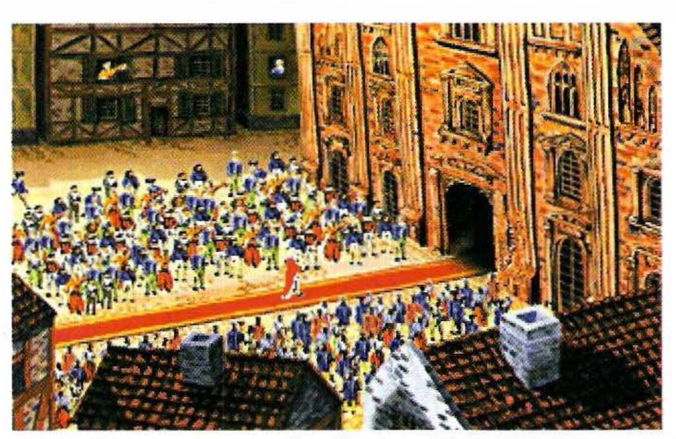
Bitte beachten: Um Kaiser spielen zu können, benötigen Sie mindestens 577K (590.848 Bytes) freien konventionellen Speicher.



Mit steigendem Adelsrang wachsen die Paläste, die man als Landesherr zu bewohnen hat.



Um aus dem mittelalterlichen Bayern eine blühende Landschaft zu machen, bedarf es vieler Anstrengungen.



Diesmal ist alles nach Plan gelaufen: Eine Kaiserkrönung ist doch jedesmal ein feierlicher Augenblick.

Spielbarkeit

Interview mit Julian LeFay

Magie und Kampf

Tips von den Programmierern

Interface

Beilage zu PC Games 11/96

Alles über...

DAGGERFALL

DIE SCHRIFTEN DER WEISEN

VORWORT



Gerade einmal zehn fest angestellte Programmierer und Spieldesigner treffen sich alltäglich in den Büroräumen von Bethesda Softworks. Dennoch konnte uns das kleine Softwarehaus ein Spiel der Superlative vorstellen: das RPG Daggerfall: Die Schriften der Weisen wendet sich an fast jeden Spielertypus, soll aber dennoch eingefleischte Rollenspieler nicht enttäuschen. Schließlich warten diese seit knapp drei Jahren auf eine Fortsetzung des Knüllertitels The Elder Scrolls: Arena, das in informierten Kreisen mit Ultima Underworld in einem Atemzug genannt wird. 75 Mannjahre Entwicklungszeit, 100 Stunden Mindestspielzeit, 128 grundlegende Charaktereinteilungen, 200 Ministories zusätzlich zu der eigentlichen Geschichte, 5.000 Städte, 5.000 Dungeons, 5.000 Tempel, Höfe oder Friedhöfe sowie 70.000 Worte Text - die Programmierer unter der Leitung von Julian LeFay haben die Erstellung einer eigenen virtuellen Welt inklusive einer kompletten Infrastruktur nicht auf die leichte Schulter genommen. Bei unserem Besuch konnten wir einen wichtigen Grund für diesen Fleiß feststellen: Bethesda Softworks ist ansässig in Rockville, einem Vorort eines Vororts der ohnehin langweiligen amerikanischen Hauptstadt Washington. Da die gesamte Gegend lediglich aus Bürohäusern, Hotels und überbreiten Straßen besteht, bleibt einem Angestellten nur wenig Gelegenheit, seine Zeit anders als mit Arbeit zu verbringen. Auch sind die Büroräume von Bethesda Softworks derart verschachtelt, daß für das Design selbst kompliziertester Dungeons stets ein gutes Vorbild greifbar ist. Kurz vor Projektende herrschte natürlich eine hektische Atmosphäre in allen Bereichen der Firma, dennoch nahmen sich C. S. Weaver, President of Bethesda, und die Game-Designer Zeit, uns ihr jüngstes Kind vorzuführen und Interna über die Entwicklung des Monsterprojekts zu offenbaren.

Harald Wagner

Impressum

Verlagsanschrift
Computec Verlag GmbH & Co. KG
Innere Cramer-Klett-Straße 6
90403 Nürnberg

Geschäftsführer: Adolf Silbermann

Chefredakteur: Christian Geltenpoth

Stellvertreter des Chefredakteurs: Christian Müller, Christoph Holowaty

Leitende Redakteure: (verantwortlich für den redaktionellen Inhalt) Oliver Menne, Thomas Borovskis

Bildredaktion: Richard Schöller

Textkorrektur: Herbert Aichinger

Layout: Alexandra Böhm, Roland Gerhardt, Hansgeorg Hafner, Simon Schmid, Hans Strobel, Gisela Tröger

Titel: Bethesda Softworks

Konzeption und Gestaltung der Eigenanzeigen: Stefanie Geltenpoth

Produktionsleiter: Michael Schrout

Vertrieb: Gong Verlag GmbH

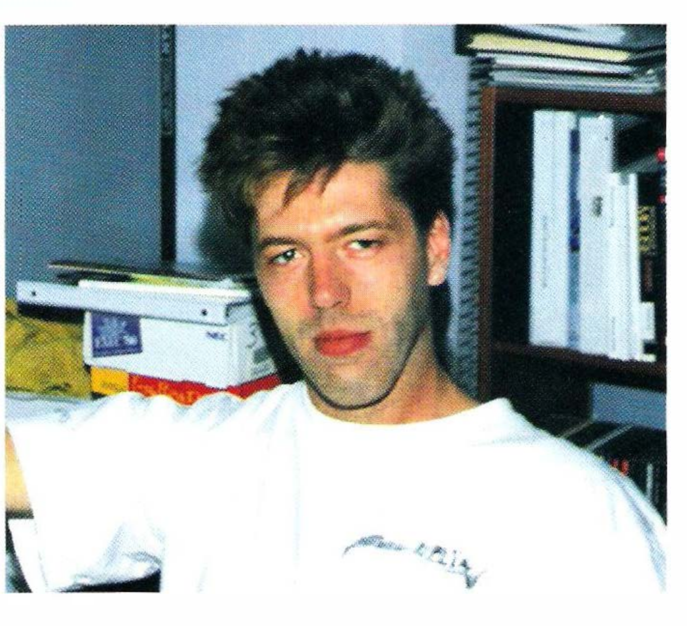
Vertriebsleiter: Roland Bollendorf

Druck Christian Heckel GmbH, Nürnberg

Diese Beilage wurde erstellt mit freundlicher Unterstützung der Firmen Virgin und Bethesda Softworks. Insbesondere danken wir Herrn C.S.Weaver, Herrn Julian LeFay und dem gesamten Daggerfall-Team für die aktive Mithilfe.

INHALT

DAGGERFALL: DIE SCHRIFTEN DER WEISEN SPECIAL



Chefprogrammierer Julian LeFay und seine Mitarbeiter haben für Sie wertvolle Tips zusammengestellt, die das Leben in Tamriel schöner und sicherer machen.

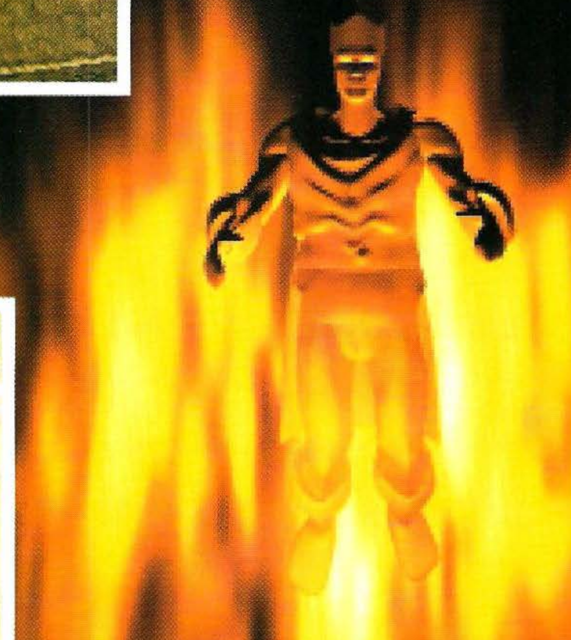
Daggerfall: Die Schriften der Weisen

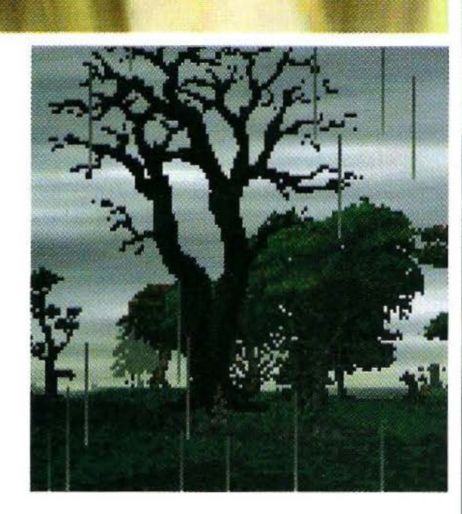
Im Auftrag des Herrn













Vor knapp drei Jahren präsentierte Bethesda Softworks mit The Elder Scrolls: Arena ein Rollenspiel wahrhaft epischen Ausmaßes: 40 Spielstunden, 400 Städte und 2.500 magische Gegenstände sprengten so manche Vorstellungskraft. Mit dem Nachfolgetitel Daggerfall: Die Schriften der Weisen will sich Bethesda Softworks nun ein weiteres Mal den Titel des umfangreichsten Rollenspiels sichern.

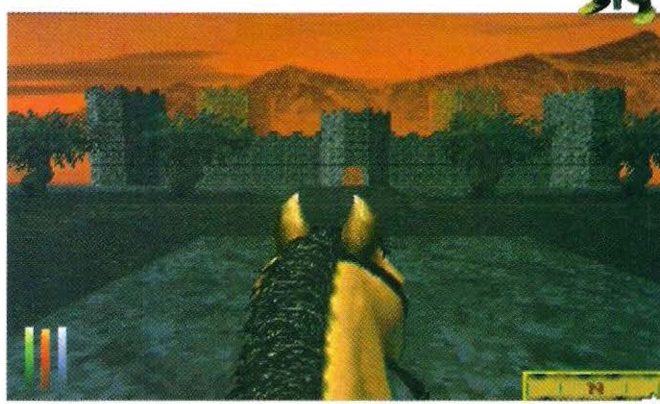
Tosend schlagen die dunklen Wellen auf das kleine Holzboot ein. Der Regen läßt kaum einen Lichtstrahl zum Kapitän durch, er muß sich auf sein Gefühl verlassen. Irgendwo in nördlicher Richtung liegt die Stadt Daggerfall, wo er für seinen Kaiser einen Auftrag zu erledigen hat. Plötzlich lassen sich Konturen erkennen, ein schwarzes Etwas direkt vor dem Boot. Der Kapitän wird ins Wasser geworfen und muß mit ansehen, wie sein Boot von der Dunkelheit verschluckt wird. Viel Zeit zum Trauern bleibt jedoch nicht, da die gnadenlosen Wellen ihn mit aller Gewalt gegen eine Klippe schleudern. Kurz bevor er in Ohnmacht fällt, sieht er die kleine Höhle in der Wand und rettet sich hinein.

Klassenunterschiede

Der Rollenspieler wird zu Beginn des Spiels von dem Kaiser Uriel Septim VII. von Tamriel



Jeder Landstrich im Kaiserreich Tamriel hat seine eigenen Grafiksets. Hier ist ein einsam gelegener Wüstenpalast zu bewundern.



Nach durchrittener Nacht kommt einem Schloß Daggerfall wie eine Fata Morgana vor. Hinter den tristen Mauern verbirgt sich so manches Geheimnis.

beauftragt, in dem Stadtstaat Daggerfall nach dem Rechten zu schauen. Da dort der jüngst verstorbene König Lysandus nächtens durch die Straßen spukt und mit einer Horde wilder Teufel nach Rache schreit und Zivilisten mordet, macht sich Unruhe unter der Bevölkerung breit. Lysandus war ein guter Freund des Kaisers, der Spieler soll daher seiner Seele Ruhe geben und nebenbei einen geheimnisvollen und angeblich völlig unwichtigen Brief vernichten. Da der Seeweg die weitaus schnellste Verbindung zu Daggerfall bietet und darüber hinaus relativ sicher ist, entscheidet sich der Spieler für ein Boot als Transportmittel - mit den oben erwähnten Folgen. Glücklicherweise erweist sich die Höhle als weitaus geräumiger als zuerst angenommen, und so begibt man sich in das verschlungene Höhlensystem, um einen Ausgang zu suchen. Wie so viele Dungeons in Tamriel ist auch dieser nicht unbewohnt: Bären, Ratten und Fledermäuse freuen sich über die unverhoffte Nahrungsquelle. Viele Meilen entfernt von dem Dungeon befindet sich Daggerfall, eine große, blühende Stadt mit wohlhabenden Einwohnern und einem großzügig ausgestatteten Königshof. Hier sollte man sich unbedingt in das Schloß begeben, da der oben erwähnte Brief die Beziehungen zwischen Kaiserreich und Daggerfall erheblich belastet, darf man als Abgesandter des Kaisers jedoch nicht auf einen freundlichen Empfang hoffen. Nun erst beginnt das Rollenspiel Daggerfall: Die Schriften der Weisen so richtig: man hat nichts zu tun.

Ahnherr des Privateer

So sehr man sich auch in den Provinzen Tamriels umsieht und die Passanten befragt, man bekommt außer vagen Gerüchten nichts zu hören. Und da man nichts Definitives weiß, kann man nichts Produktives mit sich anfangen. In dieser Zeit gibt einem das Spiel Gelegenheit, sich nach Herzenslust umzusehen und erste Abenteuer zu bestehen. Zwar ist man ein weithin unbekannter Abenteurer, einige Gilden haben aber dennoch die eine oder andere Aufgabe, mit der man sein Guthaben erhöhen und seinen Ruf verbessern kann. Nach einigen Wochen erhält man einen Brief, der den Spieler zu einem Treffen mit Lady Brisienna einlädt. Die Abgesandte des Kaisers gibt dem Spieler weitere Informationen und erste Instruktionen. Daggerfall: Die Schriften der Weisen macht dem Spieler vor, er würde sich völlig frei in einer sich kontinuierlich entwickelnden Welt bewegen. Tatsächlich teilt sich das Spiel in Missionen auf, die man jedoch teilweise gleichzeitig in Angriff nehmen kann. Die eigentliche Story besteht aus 22 Missionen in sechs Storylines, hinzu kommen viele hundert, teils zufällig generierte Missionen, die man zum Überleben in dieser Welt braucht. Wann man welche Mission beginnt oder man sich überhaupt an der Hauptstory beteiligt, bleibt dem Spieler überlassen. Wenn man es bevorzugt, sein Leben als Raubritter zu fristen, ist dies ebenso möglich wie eine Karriere als Taschendieb, Mörder, Kammerjäger oder Zauberer. Egal, wie man sich entscheidet, das Ziel eines jeden Rollenspielers ist das Mehren von Ruhm, Geld und Ausrüstung.

Genossenschaften

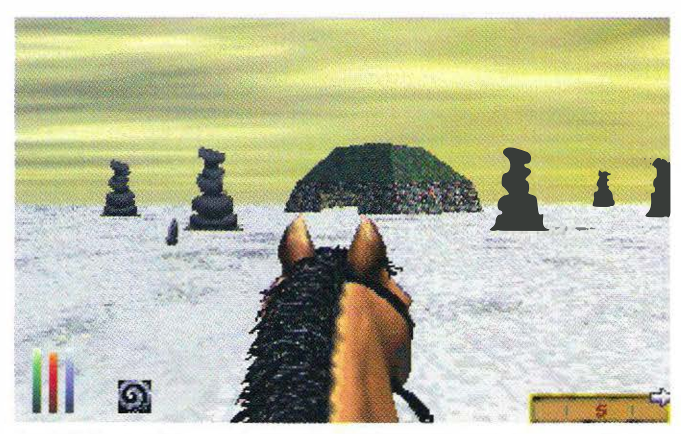
Ein wesentlicher Aspekt von Daggerfall sind die sogenannten Gilden. Dabei handelt es sich um Vereinigungen oder Genossenschaften bestimmter Berufsgruppen, die so manche



Große Bauernhöfe unterhalten öfters auch eine Schmiede oder einen kleinen Gemischtwarenladen - teuer, aber immerhin gut sortiert.



In regnerischen Gebieten heilt so manche Krankheit langsamer, andererseits schadet das Wetter nicht so sehr der Kondition wie brennende Wüstensonne.



Nur in Wüstengebieten sind Hexenhäuser so leicht zu entdecken. In Waldgebieten kann man sich bei der Suche durchaus verlaufen.



Wie Politik und Wetter werden auch die Tageszeiten ansprechend simuliert. Der Sonnenuntergang in gemäßigten Gebieten gehört zu den schönsten Effekten.

Vorteile mit sich bringen. Schließlich ist man nur als Mitglied einer solchen Gruppe berechtigt, spezielle Dienstleistungen zu beanspruchen und mit anspruchsvollen Missionen seinen Kontostand aufzubessern. So bietet die Diebesgilde beispielsweise Trainingseinheiten an, mit denen man seine Fähigkeiten im Führen bestimmter Waffen verbessern kann. Die Reparatur von eigenen Waffen ist beim Gildenschmied einer Kämpfergilde für Mitglieder billiger als beim öffentlichen Schmied. Andere Gilden, wie etwa die Magiergilde oder die Dunkle Brüderschaft, bieten ähnliche Dienstleistungen. Darüber hinaus finden sich an wenigen, verlassenen Orten acht verschiedene Tempelgemeinschaften, die für nahezu jeden Bedarf Trainingseinheiten anbieten und darüber hinaus die Gelegenheit bieten, mächtige Halbgötter, Daedras genannt, zu beschwören. Wem auch das nicht reicht, der findet vielleicht in den unzähligen Ritterorden die richtige Heimstatt, allerdings stehen dort nur Missionen im Angebot.

Zeit heilt alle Wunden

Ist man Mitglied einer Gilde, sollte man versuchen, in der Hierarchie aufzusteigen. Man beginnt auf der untersten von insgesamt 10 Hierarchie-Ebenen, als absoluter Niemand. Erst auf den höheren Ebenen erhält man Zugang zu den verschiedenen Zauberern, verbilligten Dienstleistungen, kostenlosen Häuser oder den Karten reicher Dungeons. Um in einer Gilde aufzusteigen, muß man einerseits bestimmte Fähigkeiten trainiert haben, andererseits sollte man einen guten Ruf in der Gemeinschaft genießen. Der Ruf ist eine sehr wesentliche Eigenheit von Daggerfall. Bei jeder Person, bei jedem Volk und jeder Gruppe genießt man einen ganz individuellen Ruf. So kann man zwar in Wayrest ein bewunderter Volksheld sein, bei den Bewohnern eines anderen Landes jedoch als Verbrecher verachtet werden. Gleichzeitig kann man von einem Ritterorden in dem ansonsten wohlgesinnten Wayrest völlig ignoriert werden, z. B. nachdem man einige Aufträge erfolglos beendet hat. Glücklicherweise heilt die Zeit Wunden, jeden Monat nähern sich die Reputationspunkte der Null an (andererseits geht auf diese Weise natürlich auch der beste Ruf irgendwann flöten).

Die Lokalisierung

Mit Daggerfall steht uns die umfangreichste Lokalisierung für den deutschen Markt bevor: ganze 250.000 Wörter mußten übersetzt werden. Für Daggerfall wurde eine spezielle Gesprächsform unter den Charakteren gewählt. Hochwohlgeborene Charaktere benutzen für die Kommunikation also das Altdeutsche, während niedere Kasten wie etwa Diebe und Mörder altes Umgangsdeutsch sprechen. Die konkreten Dialoge werden darüber hinaus durch die Gesinnung der einzelnen Charaktere bestimmt, da es gute, böse und neutrale Diebe geben kann.
Der Gesprächsinhalt variiert mit den einzelnen Missionen, d. h. Gespräche, die während einer bestimmten Mission geführt werden, haben besondere Inhalte und beziehen sich auf aufgabenbedingte Hinweise. Dies geht sogar so weit, daß manche Hinweise nur zu bestimmten Tageszeiten erlangt werden können.
Für die deutsche Version von Daggerfall wurden auch die Namen aller Feiertage eingedeutscht, die den Spielablauf entscheidend beeinflussen können.

Die Karriere eines Charakters

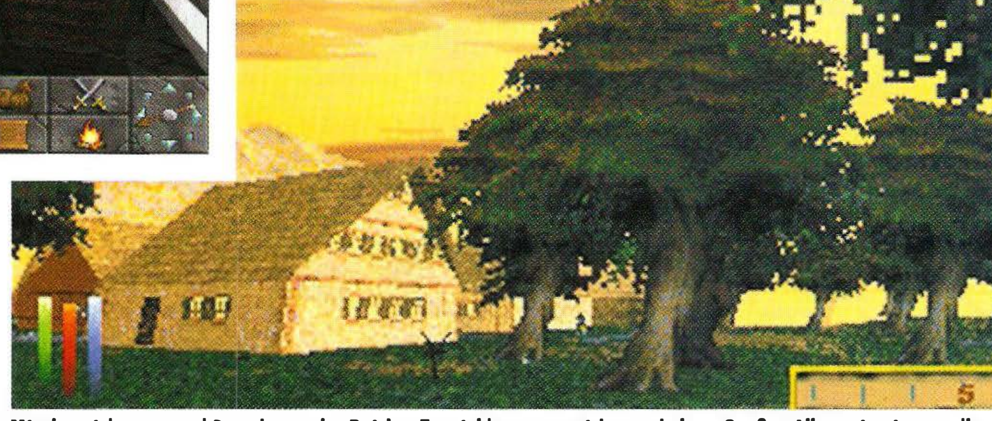
Ein weiterer wichtiger Punkt bei Daggerfall: Die Schriften der Weisen ist der Aufstieg in den einzelnen Klassenleveln. Zu Beginn des Spiels entscheidet man sich, ob man als Krieger, Magier, Dieb etc. durch das Leben gehen will, allerdings fängt man stets bei Level Null an. Hat man im Lauf der Zeit Erfahrungen gesammelt, steigt man einen Klassenlevel auf: quasi als Bonus erhält man Punkte, die man auf seine Eigenschaften (Stärke, Daggerfall Ausdauer etc.) verteilen kann. Während bei bisherigen Rollenspielen jede gemachte Erfahrung zählt, werden bei Daggerfall nur die für die Klasse wichtigen Erfahrungen betrachtet. Betätigt sich ein Dieb erfolgreich als Taschendieb, ist dies für seine Karriere förderlicher als das Erschlagen eines Drachen. Wird er bei einem Einbruch geschnappt und eingekerkert, bringt ihm das zwar keine Erfahrungspunkte, in der Diebesgilde genießt man aber plötzlich einen höheren Ruf. Durch diese Vielschichtigkeit des Spiels macht es auch wenig Sinn, ständig den Spielstand abzuspeichern und bei jedem Mißgeschick neu anzufangen. Natürlich sind Savegames vor jedem lebensbedrohenden Einsatz sinnvoll, den gesamten Umfang des Spiels und einen nennenswerten Gewinn an Spielspaß erlangt man jedoch nur, wenn man eigene Fehler akzeptiert.

Hilfreiche Assistenten

Die Vielzahl an Missionen, die teilweise gleichzeitig in Angriff



Die Dungeons können mit versteckten Fallen zum Wahnsinn treiben.



Mit den vielen tausend Bewohnern des Reiches Tamriel kann man sich unterhalten. Großes Allgemeinwissen sollte man van Darfbewohnern jedoch nicht erwarten, Städter sind besser unterrichtet.

genommen werden müssen, lassen den Spieler schnell den Überblick verlieren. Damit man nicht gänzlich im Regen steht, hat sich Bethesda Softworks das sogenannte Logbuch einfallen lassen. Hierbei handelt es sich um eine Liste, in der automatisch die wesentlichen Punkte einer jeden Mission festgehalten werden. Wurde ein Auftrag erledigt oder ein eventuelles Zeitlimit überschritten, werden die Einträge automatisch gelöscht, für ein Minimum an Übersicht wurde also gesorgt. Raum für eigene Notizen ist bei Daggerfall nicht die private Schreibtischunterlage oder das Kurzzeitgedächtnis, die Software hält für diesen Zweck ein eigenes Notizbuch bereit. Das beliebte und in den meisten Spielen etablierte Beschriften von Karten ist bei Daggerfall: Die Schriften der Weisen weggefallen - ein Resultat der dreidimensionalen Automaps. Insgesamt wurden drei Kartentypen implementiert, jeweils eine für einen speziellen Verwendungszweck. Zum Reisen verwendet man die Landkarte, die alle Städte und alle bisher bekannten Dungeons und Tempel anzeigt. Ein einziger Mausklick genügt, schon wandert man innerhalb weniger Sekunden zum gewünschten Reiseziel. Bei manueller Spielweise würde man für das Durchlaufen von Tamriel viele Stunden Echtzeit veranschlagen müssen. Der zweite Kartentyp sind die Stadtpläne, in denen Gebäude und Wege der aktuellen Stadt eingezeichnet sind. Fragt man einen Einwohner nach einem bestimmten Gebäude (z. B. die nächste Kneipe), wird er auf der Karte das entsprechende Haus kennzeichnen. Der wichtigste Kartentyp sind die Dungeon-Maps, die den Aufenthaltsort des Spielers dreidimensional darstellen. Nicht nur Dungeons, auch Häuser werden räumlich angezeigt, das Modell ist dabei dreh-, schwenk- und zoombar.

Zahlenspielereien

Daggerfall: Die Schriften der Weisen präsentiert sich als stimmungsvolles Rollenspiel, das nicht nur durch seine Größe besticht. Obwohl die Programmierer ganz bewußt ein traditionelles Rollenspiel entworfen und einen wagemutigen Helden in eine mittelalterliche Welt mit Drachen und Orks gesetzt haben, hat das Spiel wenig mit den herkömmlichen Vertretern des Genres zu tun. Vergleichbar ist Daggerfall mit Arena oder Ultima Underworld, auch hier wurde eine gute 3D-Grafik mit den arithmetischen Regeln traditioneller Rollenspiele verknüpft. In Daggerfall braucht man sich um Erfahrungspunkte etc. nicht zu kümmern - langes Spielen genügt vollkommen, um die Voraussetzungen für bestimmte Aufträge zu erlangen. Wer nicht darauf verzichten möchte, kann sich mit diesem Rollenspiel aber auch auf Zahlenorgien einlassen: jedes Objekt hat Spellpoints, Hitpoints, Damagepoints etc., mit denen ein erfahrener Rollenspieler wahrlich schauderhafte Rechnereien durchführen kann. Das Programm führt die Berechnungen aus, zeigt dies dem Spieler aber nicht. Mit Daggerfall werden die Erwartungen der meisten Rollenspieler wohl gestillt werden, das Spiel ist eine überaus solide Arbeit und sorgt für monatelangen Spielspaß. Sollte man sich mit Daggerfall langweilen, dürfte dies daran liegen, daß man sich nicht intensiv genug in der Welt von Tamriel umsieht - Abenteuer warten allerorten. Und dennoch gibt es Kritikpunkte: die VGA-Grafik wirkt nicht eben zeitgemäß, und eine Sprachausgabe hätte dem Spiel ebenfalls nicht geschadet. Wer darauf verzichten kann, darf sich auf den für Ende Oktober dieses Jahres erwarteten Erscheinungstermin freuen.



In einem Gasthof kann man ein Zimmer mieten, um seine Sachen unterzustellen. Bei Banken lassen sich zu diesem Zweck sogar Häuser und Schiffe kaufen.

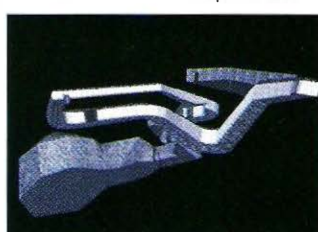


Interface und Steuerung

Wer die Wahl hat...

Bethesda hat sich viel Mühe gegeben, ein Rollenspiel ohne die typischen Handicaps dieses Genres zu gestalten. Vor allem im Kampfmodus, der im Hintergrund auf den üblichen Zahlenspielereien basiert, wähnt man sich schnell in einem 3D-Actionspiel.

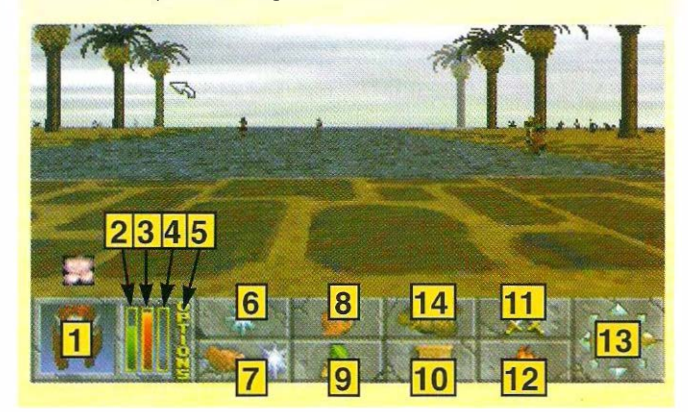
Bethesda Softworks hat mit Spielen wie z. B. Terminator: Future Shock bereits reichlich Erfahrung mit 3D-Actionspielen sammeln können. Da auch Daggerfall: Die Schriften der Weisen auf der gleichen, XnGine genannten Grafik-Engine basiert, gestaltet sich das Laufen, Kämpfen und Hantieren so einfach wie in vergleichsweise schlichten Actionspielen. Auch an anderen Stellen profitiert Daggerfall von dieser Software: So ist es den Dungeon-Designern möglich gewesen, mehrstöckige verschlungene Dungeons und Gebäude zu entwerfen und gleichzeitig dem Spieler mit der dreh- und schwenkbaren Automap einen größtmöglichen Überblick zu gewährleisten.
Daggerfall überläßt dem Spieler die Wahl, aus zwei Steuerungsmodi zu wählen: dem cursorbasierten und dem sichtbasierten Interface. Das cursorbasierte Interface, bekannt aus Spielen wie System Shock oder Ultima Underworld, zeigt stets einen Mauscursor auf dem Bildschirm. Per linkem Mausklick kann man damit Objekte auf dem Bildschirm manipulieren, ein rechter Klick schwingt die Waffe. Bewegt man den Cursor an den Bildschirmrand, verwandelt er sich in einen Richtungspfeil, die Spielperson läßt sich steuern. Das sichtgesteuerte Interface ähnelt der Steuerung aus Terminator: Future Shock. Mit der Maus bestimmt man die Blickrichtung (links, rechts sowie oben und unten), mit der Tastatur bewegt man seine Figur. Manipuliert werden in diesem Modus nur Objekte, die sich in der Mitte des Bildschirms befinden, ein rechter Mausklick schwingt die Waffe aber weiterhin über den ganzen Schirm. Um an die Iconleiste zu gelangen, muß man erst mit der Enter-Taste den Mauscursor aktivieren, in dieser Zeit ist die Maus nicht zum Steuern zu gebrauchen.



Die Automap bietet 2D- oder 3D-Ansicht des Gebäudes oder Dungeons. Zusätzlich läßt sich das Modell verschieben, drehen und zoomen.

DER SPIELBILDSCHIRM

- **1** Charakterblatt
- **2** Gesundheit
- **3** Ausdauer
- **4** Magicka
- **5** Optionenmenü
- **6** Öffnet das Buch aller verfügbaren Zaubersprüche
- **7** Zeigt das Inventar der magischen Gegenstände
- **8** Interaktionsmodus:
  Stehlen, Benutzen, Untersuchen oder Sprechen
- **9** Transportmodus:
  Laufen, Reiten, Wagenfahren
- **10** Öffnet den Inventarbildschirm
- **11** Zeigt die gerade aktuelle Automap (Stadt- oder Dungeonkarte) oder die Landkarte
- **12** Aktuelle Waffe zum Kampf vorbereiten
- **13** Öffnet das Rasten-Menü
- **14** Kompaß mit eingebauter Uhr



CHARAKTERBLATT





Grafik und Sound

Terminator läßt grüßen

Tamriel ist mit über 80.000 Quadratkilometern Fläche größer als Bayern. Die ganze Fläche ist begehbar, mit Texturen belegt und teilweise sogar mehrstöckig. Verständlich, daß Bethesda Softworks die letzten drei Jahre der Entwicklung von Daggerfall hauptsächlich der Erstellung einer leistungsfähigen Grafik-Engine widmete.

Dabei ist die sogenannte XnGine herausgekommen: eine 3D-Engine, die mit Terminator: Future Shock ihre erste Feuerprobe bestand und seitdem ständig verbessert wurde. Für Daggerfall: Die Schriften der Weisen wurde nur ein Teil der möglichen Fähigkeiten verwendet. Da die Arbeiten zu dem Spiel bereits vor Jahren begannen und Super-VGA-Grafik nicht zum Standard gehörte, präsentiert sich das Rollenspiel komplett in VGA. Damit der Spieler dennoch nicht von riesigen Pixeln belästigt wird, wurden die Grafiken aller bewegter Objekte auf Grafikrechnern gerendert. Dazu gehören Personen und Monster, aber auch die eigenen, im Bildschirmvordergrund sichtbaren Waffen. Darüber hinaus arbeitet XnGine mit Real-Light-Sourcing, der Lichteinfall auf jedes Objekt wird also ständig neu berechnet. Atemberaubende Effekte sind die Folge, zum Beispiel wenn ein magischer Blitz durch die Gänge eines Dungeons fliegt. Das Resultat dieses für Rollenspiele ungewöhnlichen Aufwands ist eine Grafik, die erst bei näherem Hinsehen als Standard-VGA zu identifizieren ist - nur an den Objekträndern sind einzelne Pixel und Stufen zu erkennen. Ein Anti-Aliasing hätte dies zwar vermeiden können, die Rechenpower der meisten Computer aber überfordert. Durch den Verzicht auf HiRes-Grafiken läuft Daggerfall immerhin auch auf 486ern mit 8 MByte RAM, die Grafiken bewegen sich flüssig über den Bildschirm und das Spiel reagiert prompt auf Mausklicks. Von insgesamt 16 MByte RAM wird das Spiel nochmals deutlich beschleunigt, da in diesem Fall der virtuelle Speichermanager nicht mehr auf die Festplatte zugreifen muß.

Virtual Reality

Für Rollenspieler, die in der virtuellen Welt Daggerfall wirklich verlorengehen wollen, wurde sogar Unterstützung für die 3D-Brillen Virtual I/O und Forte VFX1 eingeplant. Ob diese Geräte auch in der endgültigen Version enthalten sein werden, stand zum Redaktionsschluß noch nicht fest. Bei über 100 Stunden Spiel ist diese Art der visuellen Ausgabe nicht eben schonend für die Augen - die Entscheidung über den Einsatz wird aus ergonomischen Gründen gefällt, XnGine sieht den Einsatz der VR-Brillen von vornherein vor. Auch akustisch wird dem Spieler so einiges geboten. Neben dem mittelalterlich anmutenden Soundtrack (komplett in General Midi) sorgen vor allem die Klangeffekte für Atmosphäre. Auf Stereo-Systemen lassen sich Richtung und Entfernung von Gegnern abschätzen, die noch längst nicht im Blickfeld des Spielers aufgetaucht sind. Dadurch sinkt die Chance, daß einem während eines Kampfes ein weiterer Gegner in den Rücken fällt - vorausgesetzt das Kampfgetümmel übertönt nicht dessen Schritte.

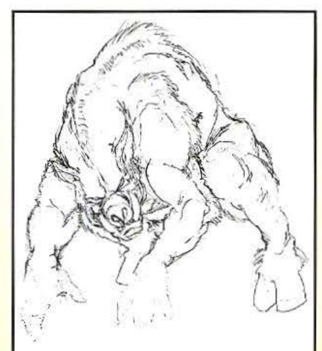
GEGENÜBERSTELLUNG





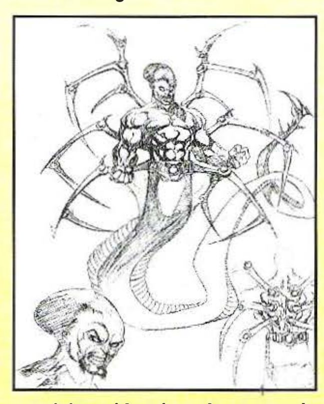
Ein Necromancer ist nicht eben ein angenehmer Zeitgenosse - nicht einmal ein Gesicht kann er vorweisen.



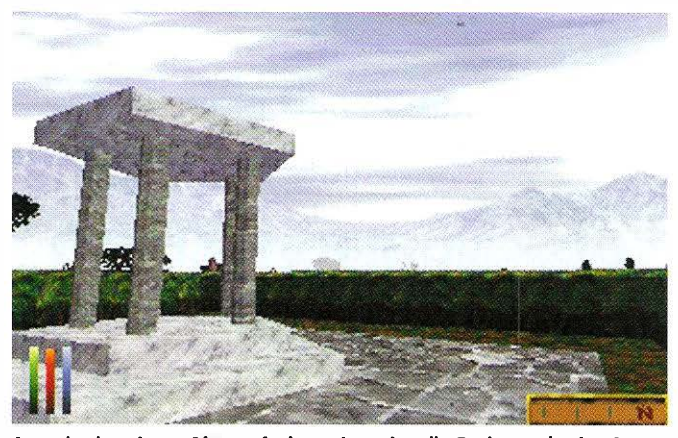


Eine Wergestalt zu werden, muß in Daggerfall nicht immer unbeabsichtigt sein. Neben den optischen Vorteilen erhält man auch körperliche Überlegenheit.





Besonderer Stolz des Daggerfall-Teams sind die zahlreichen phantasievollen Monster, für die eigens der Graf'iker Donald Nalezyty abgestellt wurde: „Bitte erst bewundern, dann bekämpfen."



An vielen lauschigen Plätzen finden sich machtvolle Zauberer, die ihre Dienste feilbieten. Doch nur die Besten werden vorgelassen.



Der Kampf hoch zu Roß bringt zahlreiche Vorteile, da man aber ständig nach unten sehen muß, verliert man schnell die Orientierung.

Magie und Kampf

Abrakadabra

Mit den Assistenten von Windows 95 ist es salonfähig geworden, den Computerbenutzer nicht direkt nach seinem Willen zu fragen, sondern mittels Fragen und Antworten das gewünschte Ziel des Users zu ermitteln.

Erfreulicherweise findet diese Technik langsam Eingang in den Spielebereich. Auch Bethesda Softworks verwendet diese Technik bei der Erstellung des eigenen Spielercharakters. Um magische Sprüche oder Gegenstände zu erstellen, bedient man sich der Methode, aus einer Liste diverse Effekte auszuwählen.

CharacterMaker

Der von Arena bekannte CharacterMaker findet auch in Daggerfall wieder Verwendung. Anhand von zehn Fragen, die anfangs zu beantworten sind, bestimmt die Software die vermeintlich passende Charakterklasse. Aus den drei Grundklassen Magier, Krieger und Dieb wird eine von 18 Zwischenklassen generiert, die bestimmte Fähigkeiten festlegt. Ein Ranger kann beispielsweise schwimmen und gut mit Axt und Langschwert umgehen. Ein Battlemage kann zwar mit denselben Waffen umgehen, anstatt schwimmen zu können, hat er jedoch magische Fähigkeiten. Um die Auswahl noch zu vergrößern, kann der Spieler anschließend aus einer von insgesamt acht Rassen wählen, jede mit eigenen Eigenschaften betreffend Stärke, Intelligenz, Willenskraft, Persönlichkeit oder Glück.
Jeder Kampf, jeder erfolgreiche Zauberspruch, jede geöffnete Tür, jede Unterhaltung mit wichtigen Personen im Level bringt dem Spieler Erfahrungspunkte. Bei einem bestimmten Vorrat an Erfahrungspunkten steigt man einen Level in seiner Charakterklasse auf. Nun kann man einerseits seine grundlegenden Eigenschaften wie Stärke oder Intelligenz aufwerten, andererseits ist man auch in der Lage, sein Schwert besser zu führen, Zaubersprüche mit höherer Wahrscheinlichkeit funktionieren zu lassen usw.

SpellMaker

Über 70 fertige Zaubersprüche sind in Daggerfall zu finden, doch nicht für jeden Spielertyp ist jeder Spruch gleich gut geeignet. Wenn man sich einen eigenen Spruch erstellen lassen möchte, ist dies nur eine Frage des Geldes. In fast jeder Magiergilde findet sich in einer versteckten Ecke der sogenannte SpellMaker.
Kommt ein Spieler zu einem SpellMaker, kann er sich den Spruch aus drei Effekten zusammenstellen lassen. Jeder dieser Effekte wird wie folgt festgelegt: eines der fünf Elemente Feuer, Frost, Elektrizität, Gift oder Magie wird einem Zielobjekt Zauberer, Berührung, entferntes Ziel, Explosion um den Zauberer oder Explosion bei entferntem Ziel zugeordnet. Jeder Effekt wird anschließend noch weiter festgelegt: die Dau-



er, die der Effekt nach dem Sprechen anhält, und die Wahrscheinlichkeit, mit der der Zaubereffekt zum gewünschten Erfolg führt. Abschließend wird noch das Ausmaß (die Wirkungsdichte) des Effekts festgelegt, je nach Effekt kann es sich hier um Hitpoints, Widerstandskraft oder Lichtstärke handeln. Der SpellMaker kassiert abhängig von der Kraft des Spruches: Während einfache Sprüche schon für 50 Goldstücke zu haben sind, können die wirklich wertvollen weit über 10.000 Goldstücke kosten.

PotionMaker

Enge Verwandte der Zaubersprüche sind die Zaubertränke. Anders als Zaubersprüche, die stets verfügbar sind, solange man nur genug Magicka hat, können Zaubertränke jedoch nur ein einziges Mal verwendet werden. In einigen Tempeln, Gilden und Organisationen findet sich der PotionMaker, der nur für verdiente Mitglieder tätig wird. Diesem gibt man Zutaten und Rezepte, die man auf seinen Reisen eingesammelt hat, und schon mixt der PotionMaker einen Zaubertrank daraus. Einige PotionMaker verkaufen auch selbst Zutaten, billiger erhält man diese jedoch von gefallenen Gegnern oder in Dungeons. Die Rezepte kann man nach Belieben verändern, manchmal erhält man stärkere Zaubertränke, als es das Rezept versprach, manchmal schwächere und öfters auch Zaubertränke, deren Effekte sich absolut nicht vorhersehen lassen. Auch der PotionMaker ist nicht umsonst, für selten benötigte Zauber ist er aber günstiger als der SpellMaker.

ItemMaker

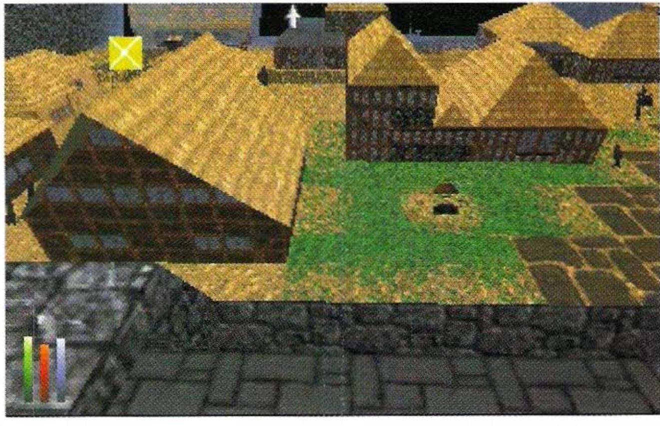
In Daggerfall: Die Schriften der Weisen finden sich Tausende magischer Gegenstände. Vom kraftspendenden Ring über unsichtbar machende Schwerter bis hin zum erholenden Stück Papier. Die meisten dieser Gegenstände können nur einige wenige Male benutzt werden, anschließend zerbrechen sie und sind nutzlos. Um dies zu verhindern, kann man diese Gegenstände zu einem Waffen- oder Rüstungsschmied tragen, damit er sie wieder in Schuß bringt. Erhalten kann man diese magischen Gegenstände bei Magiergilden und einigen Tempeln. Voraussetzung ist auch hier, daß man ein verdientes und äußerst wohlhabendes Mitglied dieser Gemeinschaft ist. Man kann sich diese Gegenstände jedoch auch selber anfertigen, quasi jeder Gegenstand kann verzaubert werden. Wiederum muß man ein verdientes Mitglied einer Magiergilde oder eines Tempels sein, um zu dem sogenannten ItemMaker vorgelassen zu werden.
Jeder Gegenstand hat nur ein bestimmtes magisches Potential, in ein Schwert lassen sich beispielsweise stärkere Effekte einbringen als in ein Stück Papier. Um dennoch wirkungsvolle Zaubereien unterzubringen, ist es mit sogenannten Nebenwirkungen möglich, das Potential zu erhöhen. Auch die Geister von gefallenen Gegnern erhöhen das magische Potential eines Gegenstands, allerdings können auch hier Nebenwirkungen auftreten.
Wie beim SpellMaker lassen sich mehrere Effekte in einem Gegenstand vereinigen, sobald jedoch das magische Potential überschritten wird, muß man einen Effekt entfernen oder sich mit den Nebenwirkungen einlassen. Besteht man auf die Effekte, lassen sich zum Ausgleich Magicka, Gesundheits- oder Ausdauerpunkte abziehen. Wie im wirklichen Leben üblich, ist auch der ItemMaker nicht umsonst, die Preise sind sehr weit gefächert.

Waffen

Selbstverständlich kann man Daggerfall: Die Schriften der Weisen auch spielen, wenn man mit Magie rein gar nichts zu tun haben möchte. Die Kämpfe gestalten sich in diesem Fall ungleich schwieriger, Wege durch Dungeans lassen sich nicht durch einen gebremsten Fall abkürzen und auch so manche Gelegenheit zum Geldverdienen muß man ungenutzt lassen. Andererseits erhält man durch den Verzicht auf Magie einen höheren „Realitätsgrad", eine größere Ähnlichkeit mit 3D-Actionspielen und vor allem eine echte Herausforderung. Nicht weniger als 18 unterschiedliche Waffentypen in 10 Metallen und 7 Rüstungstypen in 12 Materialien finden sich in Daggerfall, jeder Kämpfertyp sollte hier das Passende für sich finden können. Abhängig von dem Metall, aus dem die Waffe geschmiedet wurde, richtet sie mehr oder weniger Schaden an, auch das Gewicht variiert sehr stark. Man sollte sich stets nach neuen und guten Waffen umsehen, da jeder Schaden, den eine Waffe verursacht, deren Lebensdauer verkürzt. Glücklicherweise führen viele Monster und natürlich humanoide Gegner meist brauchbare Waffen mit sich - wirklich wertvolle Waffen finden sich natürlich nur bei den gefährlichsten Gegnern in den tiefsten Dungeans. Selbst wenn man diese nicht selbst verwenden kann, lassen sich die Waffen bei Schmieden oder einigen Gilden gegen etwas Brauchbares eintauschen.



Magiergilden gehören nicht unbedingt zu den angenehmsten Plätzen in Tamriel. Wem dieses Flair gefällt, kann es bis zum Erzmagier bringen.



Magische Fähigkeiten vorausgesetzt, kann man über Dörfer und Abgründe fliegen. Andernfalls wird das Spiel wesentlich schwieriger.

Die Geschichte von Daggerfall: Die Schriften der Weisen

Verraten und verkauft

Vor vielen hundert Jahren gründete Tiber Septim das Kaiserreich Septim. 400 Jahre wirtschaftlichen und politischen Aufschwungs ließen das Reich wachsen, bis es den gesamten Kontinent Tamriel einnahm. Das Aufstreben des Reichs wurde nur kurz durch einen machtbesessenen Magier unterbrochen, der den Kaiser in eine andere Dimension verbannte. Dank The Elder Scrolls: Arena wurde er aber schnell wieder befreit, Tamriel blickte einer strahlenden Zukunft entgegen.



Bekommt man diesen schwebenden Herrn über seinem Sarg zu sehen, ist einer der beiden ursprünglichen Aufträge fast erledigt.

Nach vielen Jahrzehnten der Ruhe und des Friedens wuchs die Unruhe unter den Königreichen. Die Städte Daggerfall und Sentinel begannen, sich um ein völlig unwichtiges Fischerdorf zu streiten. Obwohl Würdenträger, Magier und Orakel beider Seiten vor einem Krieg warnten, kam es auf dem Cryngaine-Feld schließlich zu einer Schlacht. Während der Kämpfe zog ein Nebel auf, der allen Kämpfern die Sicht nahm. Die Quelle des Nebels war Nulfagas Drache Skakmat, der den Kampf beenden sollte. Nulfaga sorgte sich um ihren Sohn Lysandus, da sie wußte, daß ihr Sohn in der Schlacht umkommen würde. Als der Nebel sich auflöste, mußten die Kämpfer feststellen, daß ihr König von einem Pfeil getroffen wurde. Gothryd übernahm daraufhin die Krone und führte seine Armeen zum Sieg.

Spuk in Daggerfall

Als er heimkam, hatte Mynisera die Hofzauberin Medora entlassen - sie hatte ein Verhältnis mit Myniseras verstorbenem Mann. Medora verschwand und versuchte, ihren Lysandus wieder zum Leben zu erwecken. Daraufhin passierten seltsame Dinge in Daggerfall: Lysandus zog als Gespenst durch die Straßen des Stadtstaates und verbreitete mit einer Armee von Teufeln Angst und Schrecken unter der Bevölkerung. Als sich daraufhin die Gerüchte mehrten, Gothryd stecke hinter dem Tod seines Vaters, begann der Stern des neuen Königs zu sinken.

Alles nur Gerüchte

Da Lysandus seine Zeit mit Medora verbringen wollte, wurde vor der Schlacht ein verarmter Adelsmann engagiert, um an Lysandus' Stelle zu sterben. Lord Woodborne, der Verlobte von Prinzessin Elysana zu Wayrest, engagierte den Adligen und begleitete Lysandus. Auf dem Weg wurde die Truppe jedoch von Orks überfallen, die Lysandus töteten und seine Leiche versteckten.

Im Auftrag des Herrn

In dieser Situation wird der Spieler vom Kaiser nach Daggerfall gesandt, da der Kaiser die Vorgänge in dem Stadtstaat ziemlich besorgniserregend findet. Zwei Aufträge hat der Kaiser für den Spieler: zuerst soll er die spukende Seele des Königs befreien und anschließend einen Brief vom Kaiser an die Königin Mynisera finden. Dieser Brief sollte eigentlich von der „Kontaktperson" des Kaisers am Hofe von Daggerfall abgefangen werden, durch die Wirren des Krieges gelangte der Brief jedoch in die Hände der neuen Königin Aubk-i. Diese mußte wegen des Inhalts des Briefes davon ausgehen, daß Mynisera eine Verräterin ist. Der Spieler wird in Daggerfall also nicht gerade offenherzig empfangen, muß doch der gesamte Hof davon ausgehen, in ihm einen Spion zu sehen.

Hof Daggerfall v.l.n.r:
König Gothryd, Aubk-i (Tochter der Akorithi), Mynisera (Mutter des Gothryd), Cyndassa (Magd)

Hof Wayrest v.l.n.r:
König Eadwyre, Königin Barenziah, Prinz Helseth, Prinzessin Morgiah, Prinzessin Elysana



Hof Sentinel v.l.n.r:
Königin Akorithi, Prinz Lothun

Tips&Tricks

Einige Zaunpfähle

Im englischen Sprachbereich wird es ein Hintbook geben, übersetzt wird es wahrscheinlich nicht. Die für ein Überleben notwendigen Informationen und einige Kniffe, die das Spielen angenehmer machen, finden Sie aber auch hier. Julian LeFay, Bruce Nesmith und Donald Nalezyty, die Hauptverantwortlichen für das Spiel, haben einige Tips für Sie parat.



Die diversen Tempel sind Hexenhaus, Apotheke, Krankenhaus und Arbeitgeber in einem. Von den meist knapp bekleideten Tempeldienerinnen kann man darüber hinaus die neuesten Gerüchte erfahren.



So nah sollte man einer Spinne niemals kommen. Plötzliche Lähmungserscheinungen und Blutverlust könnten die Folge sein.

Die wirklich wichtigen Informationen finden sich im Spiel selbst. Eine Informationsquelle sind Bücher und Papiere. Dort finden sich, neben nutzloser Prosa, Informationen über nahezu jeden Aspekt von Daggerfall. Die Eigenschaften von Waffen und seltenen Monstern, Rezepte von Zaubertränken, wichtige geschichtliche Fakten und sogar Berufstips für Diebe, Magier und Krieger lassen sich den Büchern entnehmen.

Etwas Arithmetik

Das Spiel belästigt den Rollenspieler kaum mit Zahlenarithmetik. Dennoch macht es Sinn, eine wichtige Formel zu kennen. Der Klassenlevel errechnet sich nämlich nicht aus den Erfahrungspunkten, sondern wie folgt:
(Aktuelle Punkte-Startpunkte+28)/15.
Die Punkte ergeben sich dabei als Summe der primären Fähigkeiten, der zwei höchsten Hauptfähigkeiten und der höchsten sekundären Fähigkeit. Um also möglichst schnell voranzukommen, sollte man seine Fähigkeiten zu Beginn das Spiels niedrig halten.

Wirtschaft und Soziales

Bevor man ein Land bereist oder eine Stadt betritt, sollte man sich über die aktuellen Zustände dort informieren. Schließlich können gerade Seuchen über das Land ziehen, Kriege können die Wirtschaft der Bewohner eines Landes negativ beeinflussen, Trauer- und Feiertage verändern die Laune der Stadtbewohner.

Artefakte

Sogenannte Artefakte kann man von Deadras erhalten. Die Magiergilde verschafft einen Zugang, vorausgesetzt es ist am richtigen Tag des richtigen Monats. Auch Hexen können dem Spieler Deadras verschaffen, hier läßt sich aber kein bestimmter Deadra aussuchen.

Profitips

Julian LeFay

Chefprogrammierer bei Bethesda Softworks. Neben diversen Programmierspachen verfügt er auch über Fähigkeiten als Grafiker und Musiker. Projektleiter von Daggerfall: Die Schriften der Weisen und verantwortlich für Story und Programmlogik.

- Als erstes sollte man sich unbedingt das Hintbook kaufen.
- Um in einem Dungeon einen Gegner zu überwältigen, sollte man ihn gegen eine Wand pressen, zuschlagen und sofort ein paar Schritte zurückgehen. Nach einem Gegenangriff beginnt man das gleiche Spiel wieder von vorne, bis man den Gegner schließlich besiegt hat.
- Spinnen und Skorpione nur aus der Ferne bekämpfen, da diese den eigenen Charakter lähmen können und man sofort wehrlos ist.
- Die Magie sollte sparsam eingesetzt werden, die Magicka geht stets früher zur Neige als man denkt.

Bruce Nesmith

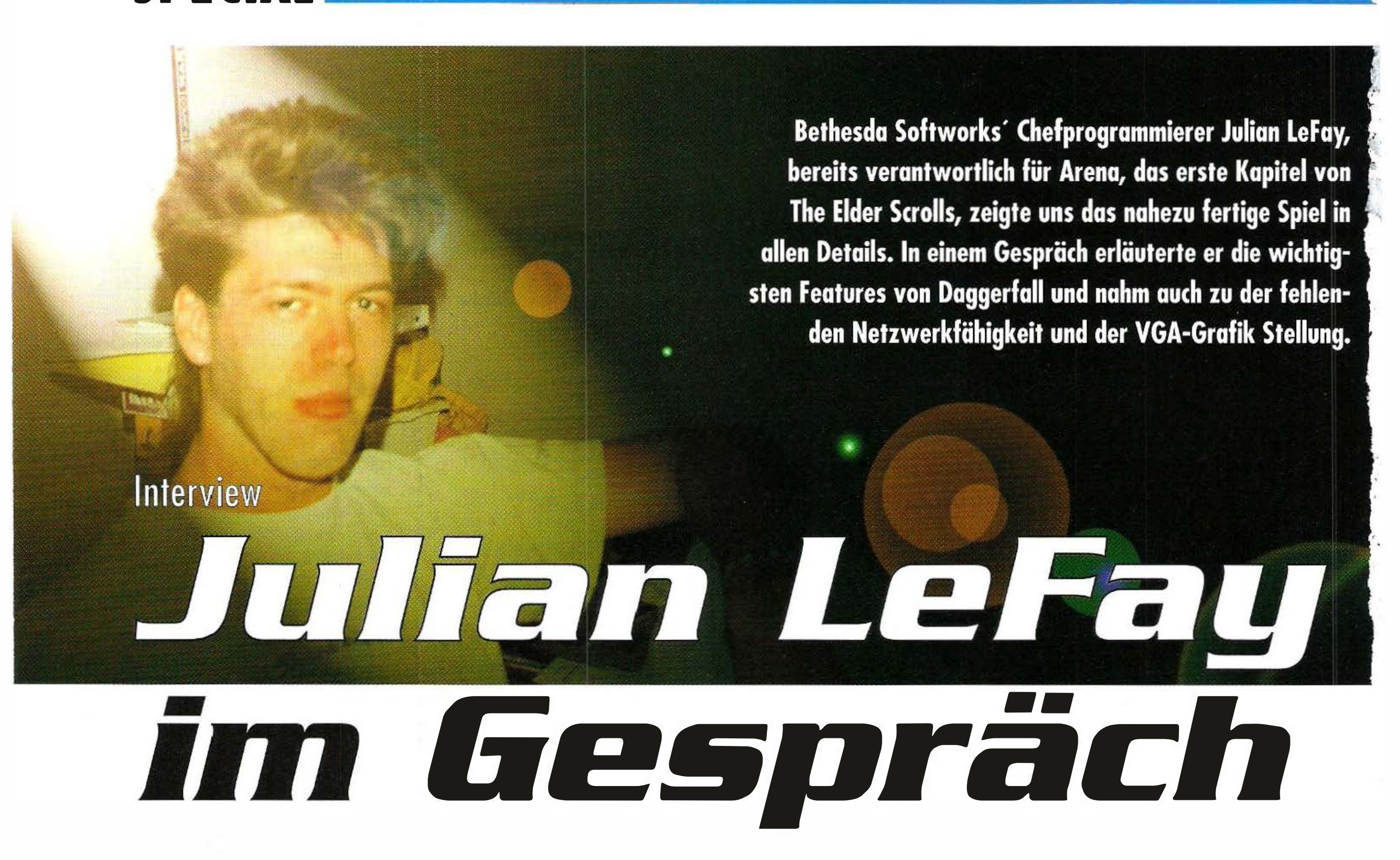
Chefdesigner bei Bethesda Softworks, ehemals Kreativdirektor bei dem Brettrollenspiel-Hersteller TSR (Ravenloft, Dragonstrike). Verantwortlich für Interface-Design und künstlerische Aspekte in Daggerfall: Die Schriften der Weisen.

- Als erstes sollte man sich unbedingt ein Pferd kaufen, um sich durch die riesigen Städte bewegen zu können.
- Um Geld und Ansehen erlangen zu können, ist es ratsam, möglichst vielen Gilden beizutreten. Nur so kommt man an die wirklich lohnenden Aufträge.
- Auch wenn man eine Karriere ohne Magie plant, sollte man sich wenigstens einen Langsam-Fall-Spruch aneignen. Man spart sich so eine Menge Lauferei.
- Die Automap zeigt versteckte Türen, sobald man daran vorbeigelaufen ist.

Donald Nalezyty

Grafiker, zuständig für das Monsterdesign in Daggerfall: Die Schriften der Weisen.

- Sofort The Elder Scrolls: Daggerfall kaufen!
- Bevor man den Dreugh bekämpft, sollte man unbedingt erst dessen Schönheit bewundern.



Bethesda Softworks´ Chefprogrammierer Julian LeFay, bereits verantwortlich für Arena, das erste Kapitel von The Elder Scrolls, zeigte uns das nahezu fertige Spiel in allen Details. In einem Gespräch erläuterte er die wichtigsten Features von Daggerfall und nahm auch zu der fehlenden Netzwerkfähigkeit und der VGA-Grafik Stellung.

Interview

Julian LeFay im Gespräch

The Elder Scrolls: Arena kam im Frühjahr 1994 auf den Markt. Was haben Sie in den letzten 2 1/2 Jahren gemacht?
Genaugenommen haben wir uns nur mit der Entwicklung von Daggerfall beschäftigt. Um zu diesem Ziel zu gelangen, mußten wir jedoch einige Umwege in Kauf nehmen: Um zum Beispiel eine auch für spätere Zwecke brauchbare 3D-Engine zu erhalten, haben wir erst Terminator: Future Shock entworfen, das die Fähigkeiten unserer Software beweist. Die meiste Arbeit liegt hinter den Kulissen, der Spieler sieht davon nicht viel. Wir haben Softwaretools für nahezu jeden Zweck entwickelt, wodurch Daggerfall und zukünftige Spiele schneller und sauberer zu entwerfen sind.

Wie würden Sie Daggerfall beschreiben? Wie unterscheidet es sich von anderen Rollenspielen?
Beides würde ich mit dem Begriff Freiheit versuchen. In Daggerfall hat der Spieler so viel Freiheit, wie wir ihm nur geben konnten und wollten. Es ist fast schon eine Simulation, auf Features wie etwa das Naseputzen haben wir aber natürlich verzichtet. Außerdem ist Daggerfall in echtem 3D gehalten, man hat also nicht nur eine 3D-Ansicht, die Häuser und Dungeons bestehen wirklich aus mehreren Stockwerken und schiefen Ebenen. Außerdem ist Daggerfall sehr kurzweilig: die vielen Stories, die teilweise nebeneinander ablaufen, halten den Spieler ständig auf Trab.

Wie wurde die Landkarte mit Leben erfüllt? Haben Sie echte Städte und Personen als Vorbild genommen?
Die wichtigsten Städte und Personen haben wir von Hand entworfen. Also alles, was irgendwie mit der Hauptstory zusammenhängt und alles, was sich in der Nähe dieser Orte befindet. Alle 15.000 Orte konnten wir natürlich nicht selbst entwerfen, wir haben also unserem Computer Vorlagen gegeben, die er in unterschiedlichste Siedlungen umarbeitete.

Ist es möglich, die komplette Welt von Tamriel zu besuchen?
Nein. Absolut nicht. Keiner von uns hat jemals ganz Tamriel zu Gesicht bekommen. Über 15.000 einzigartige Orte sind auf der Landkarte, dazu eine auch mir unbekannte Zahl an Stadthäusern - es ist völlig unmöglich, alles abzuwandern.

Daggerfall ist eine Stadt in einer für Rollenspiele typischen Welt. Die mittelalterlich anmutenden Städte und Personen unterscheiden sich nicht allzusehr von denen bereits vorhandener Rollenspiele.
Ich muß zugeben, ich mag traditionelle Spiele und Geschichten. Wir wollten nicht etwas Bizarres entwerfen. Natürlich hätten wir uns dazu entschließen können, einen Deathcycle oder ein Stargate einzubauen, aber es ist verhältnismäßig schwierig, eine glaubwürdige und gleichzeitig packende Story um diese Dinge zu schreiben. Die Spieltiefe ist weitaus entscheidender als die optischen Ähnlichkeiten oder Unterschiede zu Spielen wie Ultima. Was wirklich wichtig ist, ist das Gameplay, die Spielinhalte und die Dinge, die der Spieler im Spiel machen kann. Ich schätze, die Spieler werden mir hier zustimmen. Nicht alles muß absolut überoriginell sein - solange es nur gut gemacht ist.

> **In Daggerfall hat der Spieler so viel Freiheit, wie wir ihm nur geben konnten und wollten. Es ist fast schon eine Simulation.**

Gibt es etwas, worauf Sie besonders stolz sind?
Was ich an dem Spiel wirklich mag, ist die Freiheit, die es ei-

nem gibt. Mit dem ItemMaker, dem SpellMaker oder dem CharacterMaker haben wir versucht, dem Spieler so viele Freiheiten wie nur irgend möglich zu geben. Mit all diesen Freiheiten kann man sich ein völlig eigenes Spiel erschaffen.

... versuchen Sie damit, den Adventure-Spieler zu ködern? Der Hardcore-Rollenspieler vergnügt sich schließlich selbst mit textbasierten MUDs im Internet.

Ja, ich weiß. Aber so schön Adventures im allgemeinen auch sind, sie geben dem

Ich möchte sicher sein, daß die Spieler ein gutes Geschäft mit meinem Spiel gemacht haben.

Mit der eigenen Charakterklasse, den eigenen magischen Gegenständen und Zaubersprüchen kreiert sich jeder eine völlig eigene Welt. Dies macht wirklich den Unterschied zu anderen Spielen aus. Und während der Spieler diese Freiheiten genießt, behält das Spiel dennoch die Kontrolle. Obwohl der Spieler fast alles machen kann, was ihm in den Sinn kommt, wird es ihm nie gelingen, die Software abstürzen zu lassen, sich aus der Story zu stehlen oder in dem Spiel verlorenzugehen. Aus diesem Grund haben wir eine umfangreiche Storyline und über 100 Ministories implementiert. Der Spieler wird niemals fragen „Was mache ich hier eigentlich?". Das einzige Spiel, das dem Spieler eine ähnliche Freiheit gab, ist Ultima Underworld. Auch dort konnte der Spieler sehr frei entscheiden, was er macht und hatte dennoch stets Spaß. Origin hat mit Ultima Underworld eine wirklich gute Arbeit geleistet.

Die Personen in Daggerfall wurden aufwendig gerendert...

Oh, ja. Sie sind wirklich schön. Was man sehen kann, ist wirklich großartig. Wenn man weiter als nur ein paar Zentimeter vom Bildschirm entfernt ist, könnte man meinen, die gesamte Grafik wird in Echtzeit gerendert. Vor allem mit den Personen haben wir einige sehr ansehnliche Kunstobjekte entworfen.

Spieler keinerlei Freiheiten. Wir versuchen, beiden Spielertypen das Beste aus beiden Welten zu geben: schöne Grafiken, logische Puzzles, eine gute Story und darüber hinaus die Freiheit, mit einem sehr persönlichen und völlig einzigartigen Charakter die Art und Weise des Spielens selber zu bestimmen.

Weshalb haben Sie keine Netzwerk- oder Internetfähigkeit implementiert?

Nun, eigentlich war es für Daggerfall geplant. Das, was bislang an Internet-Rollenspielen zu sehen ist, ist mit Stand-Alone-Produkten nicht zu vergleichen. Ein Internet-Daggerfall sollte jedoch genauso zu spielen sein, wie die Einzelspielerversion. Mit diesem Gedanken im Hinterkopf wurde das Spiel programmiert. Wir mußten diese Pläne streichen, da wir nicht genug Zeit und Ressourcen hatten. Möglicherweise machen wir in Zukunft Multiplayer-Spiele, im Augenblick haben wir einfach nicht genug Zeit. Wir sind eine ziemlich kleine Firma. Wir haben limitierte Ressourcen.

Das dritte Kapitel von The Elder Scrolls wird also auch nicht netzwerkfähig sein?

Nun, das kann ich nicht sagen. Es ist sehr aufwendig, alle Aspekte eines Netzwerkspiels zu beachten. Zwar haben wir großartige Softwaretools, die uns viel Arbeit abnehmen, trotzdem sollten die Spieler nicht wieder drei Jahre auf einen Nachfolger warten müssen. Ich kann nicht versprechen, daß das dritte Kapitel von The Elder Scrolls netzwerkfähig ist, gestrichen sind die Pläne jedenfalls noch nicht.

Heißt das im Klartext, daß Sie erst den Erfolg von Ultima Online abwarten?

Nein. Die Entscheidung wird völlig unabhängig davon gefällt. Wir werden jedoch mit den gleichen Problemen konfrontiert werden. Ein Spiel für mehrere tausend Spieler benötigt eine völlig neue Programmlogik und einen zentralen Server - ich bin mir nicht sicher, ob die Spieler viel Geld dafür ausgeben wollen. Unglücklicherweise muß ich mir auch als Programmierer Gedanken über die Rentabilität machen. Wir sind nicht wie die großen Softwarehäuser, die sich einen Mißerfolg leisten können. Wir müssen sicherstellen, daß jedes Spiel ein qualitativ hochwertiges Produkt und damit ein Erfolg ist.

Das Interface ist sehr einfach zu bedienen und erinnert an Terminator: Future Shock und andere 3D-Action-Games. War das Absicht?

Wir dachten nicht an Actionspieler, als wir das Spiel entwarfen. Einige werden es dennoch mögen. Das Spiel besteht aus mehr als herumzurennen und Monster zu erschießen, wenn ich das aber möchte, kann ich es machen. Das Spiel hat eine sehr hohe Framerate, echtes 3D, Lightsourcing und alle Arten von Waffen und Gegnern. Dennoch dürfte die Herausforderung eher gering sein, schließlich gibt es keinen Highscore, keinen Tote-Monster-Zähler. Wir beabsichtigten nicht, den Spieler auf Monsterjagd zu schicken. Mit dem Spiel beabsichtigten wir, dem Spieler ein echtes Abenteuer in einer fremden Welt zu bieten.

Auf welche Weise soll Daggerfall den Kunden stärker anlocken als andere Rollenspiele?

Yo. Ich denke, das Wichtigste ist die Menge an Gameplay, die der Käufer erhält. Man braucht über 100 Stunden, um die Hauptstory durchzuspielen, weitere 100 Stunden für die zahlreichen Ministories, und selbst wenn man sich nur dazu entschließt, herumzuwandern und zu machen, was einem gerade in den Sinn kommt, hat man eine Menge Spaß. Das Preis-Leistungsverhältnis wird selbst im Rollenspielbereich unerreicht sein. Das ist wichtig für mich. Ich möchte sicher sein, daß die Spieler ein gutes Geschäft mit meinem Spiel gemacht haben.

Wir sind nicht wie die großen Softwarehäuser, die sich einen Mißerfolg leisten können. Wir müssen sicherstellen, daß jedes Spiel ein qualitativ hochwertiges Produkt und damit ein Erfolg ist.

Julian LeFay

Julian LeFay ist seit 1987 Chefprogrammierer bei Bethesda Softworks. Er kombiniert Programmierfähigkeiten und die Beherrschung zahlreicher Computersprachen mit seiner künstlerischen Ader: als Grafiker und Musiker kann er sich die geplante Software schon im Projektierungsstadium exakt vorstellen. Sein bisher wichtigstes Projekt ist The Elder Scrolls: Daggerfall, dennoch gilt sein Hauptaugenmerk längst dem dritten Kapitel des Spiels, das er in etwa einem Jahr fertig haben möchte. Der gebürtige Däne ernährt sich hauptsächlich von nahezu rohen Hamburgern, die er vor dem Verzehr in Ketchup ertränkt.

DIE BETHESDA SOFTWORKS-GESCHICHTE

Bethesda Softworks, 1986 als Tochterunternehmen von Media Technology Ltd. gegründet, widmete sich von Anfang an der Entwicklung von Unterhaltungssoftware. Die Firma ist ansässig in Rockville, einem Vorort von Bethesda, Maryland, USA. Die Media Technology Ltd. wurde als Forschungs- und Entwicklungsgesellschaft zur Entwicklung von VR-Systemen von Mitgliedern der Architecture Machine Group gegründet, einer Forschungsgruppe des Massachusetts Institute of Technology MIT.

CHRONIK

1986 Bethesda Softworks wird gegründet und entwickelt das erfolgreiche Sportspiel **GridIron** für den Commodore Amiga, eine optionsreiche, aber wenig actionlastige Footballsimulation.

1987 Bethesda Softworks konvertiert **GridIron** für den Atari ST, Electronic Arts übernimmt den Vertrieb. Bethesda Softworks konvertiert das Electronic Arts-Spiel **John Madden Football** für den 68000 Prozessor.

1988 Bethesda Softworks entwickelt die Hockey-Simulation **Wayne Gretzky Hockey**, die mit über 350.000 verkauften Exemplaren zu den erfolgreichsten Sportspielen überhaupt gehört.

1989 Bethesda Softworks entwickelt die PC-Version des Spielhallenknüllers **Dragon's Lair: Escape from Singe's Castle** sowie den **Hockey League Simulator**. Beide Titel können nur geringe Erfolge verbuchen.

1990 Mit **The Terminator** kommt das erste Spiel der Terminator-Serie heraus. Das Action-Adventurespiel erhält wegen seiner Innovationen zahlreiche Awards und sichert sich prompt eine große Spielergemeinde.

1991 Bethesda Softworks kommt in Fahrt: Mit **Home Alone, Where's Waldo** und **Wayne Gretzky Hockey** für das Nintendo-System gerät Bethesda Softworks erstmals in Kontakt mit dem Konsolenbereich. **Wayne Gretzky Hockey 2** und **Wayne Gretzky Hockey Canada Cup** werden für den PC-Bereich entwickelt.

1992 Mit **NCAA: Road to the Final Four** erscheint die erste Basketball-Simulation der NCAA-Serie. Die Terminator-Serie wird mit **The Terminator: 2029** erweitert. Die Hockeysimulation **Wayne Gretzky Hockey 3** wird entwickelt.

1993 Die Terminator-Serie erhält mit **The Terminator: Rampage** das dritte Familienmitglied. **The Terminator** und **Robocop versus the Terminator** wird für den Konsolenbereich an Virgin lizenziert. **The Terminator: Operation Scour** und der **Hockey League Simulator 2** erscheinen.

1994 Das Flug- und Actionspiel **Delta V** wird entwickelt. Mit **The Elder Scrolls: Arena** wagt sich Bethesda Softworks in den Rollenspielbereich und hat prompt durchschlagenden Erfolg. Ein Hintbook namens **Codex Scientia: TES Hint Book** erscheint ebenfalls. **The Terminator: 2029** wird in einer **CD Deluxe**-Version herausgegeben. Die **NCAA: Road to the Final Four 2** CD wird entwickelt.

1995 Mit **The Terminator: Future Shock** gelingt Bethesda das bislang erfolgreichste Sequel der Terminator-Serie. **The Elder Scrolls: Arena** erscheint in einer **Deluxe**-Version. Das offizielle Spiel der Professional Bowling Association **PBA Bowling** führt Bethesda Softworks zurück in den Sportspielbereich.

1996 Als Nachfolger von TES: Arena erscheint im September **Daggerfall: Die Schriften der Weisen**. Die deutsche Version soll im späten Oktober herauskommen. Auch ein Hintbook namens **The Daggerfall Chronicles** erscheint. Für den Winter des Jahres sind die Multiplayer-Rennsimulation **X-Car Experimental** und **SkyNET**, ein weiteres Sequel der Terminator-Reihe, geplant.

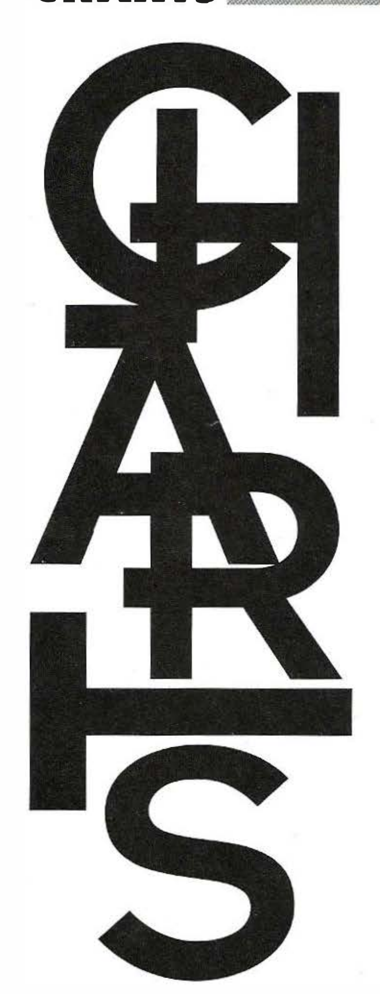
1997 **PBA Bowling II**, ein Windows 95-Spiel mit Multiplayer-Fähigkeiten ist geplant. Zusammen mit Roland Emmerich (Centropolis Entertainment, Regisseur von Stargate und Independence Day) wird das Science Fiction Action-Adventure **The 10th Planet** entwickelt. Bereits für den Herbst des Jahres ist das dritte Kapitel von The Elder Scrolls geplant, diesmal mit Netzwerkfähigkeit und SVGA-Grafik. Mit den Edutainment-Titeln **Critter Club** und **Games for a Rainy Day** wagt man sich auf neues Terrain.







Mit Delta-V und Terminator: Future Shock konnte Bethesda Softworks andeuten, was die Zukunft bringt.



Karstadt Charts CD-ROM

Platz	Vormonat	Titel	Hersteller	im...Monat
1	1	Grand Prix 2	MicroProse	2
2	-	Z	Bitmap Brothers	1
3	2	Die Siedler 2	Blue Byte	4
4	3	Command & Conquer	Westwood	11
5	4	Civilization 2	MicroProse	5
6	5	WarCraft 2	Blizzard	9
7	6	Formel 1 Manager 96	Software 2000	3
8	7	Hugo 3	ITE	11
9	8	World of Combat	—	4
10	-	The Need for Speed SE	Electronic Arts	1
11	9	Die Fugger 2	Sunflowers	5
12	12	AH-64D Longbow	Origin	3
13	14	Win Skat	CDV	4
14	10	Megapack 5	Koch Media	5
15	17	Silent Hunter	Mindscape	3
16	-	Olympic Games	CentreGold	1
17	13	Flight Simulator 5.1	Microsoft	3
18	18	Das Rätsel des Master Lu	Sanctuary Woods	3
19	16	Blue Byte Collection	Blue Byte	4
20	-	Fußballhits 96	Guillemot	1

Joysoft Charts CD-ROM

Platz	Vormonat	Titel	Hersteller	im...Monat
1	-	Z	Bitmap Brothers	1
2	-	—	—	1
3	1	Grand Prix 2	MicroProse	2
4	-	Scenariomania	—	1
5	7	C&C: Level-Editor 2	—	3
6	2	WarCraft 2: Expansion	Blizzard	3
7	-	Time Commando	Adeline	1
8	-	The Need for Speed SE	Electronic Arts	1
9	11	Command & Conquer	Westwood	11
10	3	Die Siedler 2	Blue Byte	5
11	6	Civilization 2	MicroProse	2
12	8	WarCraft 2	Blizzard	10
13	14	C&C: Der Ausnahmezustand	Westwood	7
14	15	Wing Commander 4	Origin	9
15	9	AH-64 D Longbow	Origin	4
16	19	D-Info 3.0	Topware	2
17	16	Elisabeth 1.	Ascon	3
18	-	The Dig	LucasArts	1
19	-	Das Rätsel des Master Lu	Sanctuary Woods	1
20	-	—	—	1

Formula 1 Grand Prix 2 bricht alle Rekorde. Mit spielender Leichtigkeit hat sich Geoff Crammonds Rennsimulation an die Spitze der Charts setzen und Die Siedler 2 ablösen können. Command & Conquer und WarCraft halten sich in zahlreichen Variationen und Formen hartnäckig in den Bestenlisten: Echtzeit-Strategiespiele erfreuen sich weiterhin großer Beliebtheit. Der höchste Neuzugang im Sektor Actionspiele ist Virtua Fighter von Sega.



Unsere Referenz – PC Games empfiehlt

Unser kürzlich eingeführtes Referenz-System listet jeden Monat die nach Meinung der PC Games-Redaktion besten PC-Spiele aller populären Genres auf. Aktuelle Neuerscheinungen müssen sich an diesen Referenzen messen lassen. Nähere Informationen zu jedem Titel finden Sie im Testbericht in der jeweiligen Ausgabe.

Adventures/Rollenspiele

Interactive Movie

Gabriel Knight 2	Sierra	2/96

Klassisches Adventure

Das Rätsel des Master Lu	Sanctuary Woods	5/96
Day of the Tentacle	LucasArts	7/93
Indiana Jones 4	LucasArts	10/92
Monkey Island 2	LucasArts	
Normality Inc.	Gremlin Interactive	8/96
Simon the Sorcerer 2	AdventureSoft	9/95
The Dig	LucasArts	1/96
Zork: Nemesis	Activision	6/96

Rollenspiel

Das Schwarze Auge 2	Attic	7/94
Stonekeep	Interplay	1/96
Ultima 8: Pagan	Origin	5/94
Ultima Underworld 1+2	Origin	10/93

Strategie/Wirtschaft

Rundenbasiert

Ascendancy	The Logic Factory	10/95
Battle Isle 3	Blue Byte	10/95
Civilization 2	MicroProse	5/96
Colonization	MicroProse	11/94
Fantasy General	SSI	5/96
Jagged Alliance	Sir-Tech	7/95

Echtzeit

Command & Conquer	Westwood Studios	9/95
Syndicate	Bullfrog	8/93
WarCraft 2	Blizzard	2/96
Z	Warner Interactive	8/96

Wirtschaft („Aufbau-Spiele")

Die Siedler 2	Blue Byte	6/96
SimCity 2000	Maxis	3/94
Theme Park	Bullfrog	9/94
Transport Tycoon	MicroProse	12/94

Management

Anstoß	Ascon	2/94
Bundesliga Man. Hattrick	Software 2000	8/94
Capitalism	Interactive Magic	12/95
F1 Manager 96	Software 2000	5/96
Hattrick	Ikarion	7/95

Sportspiele

Fußball

Euro 96	Gremlin Interactive	8/96
FIFA Soccer 96	Electronic Arts	1/96

Basketball

NBA Live 96	Electronic Arts	4/96

Golf

Links LS	Access	10/96
PGA Tour Golf 96	Electronic Arts	12/95

Football

Front Page Sports Football	Sierra	

Baseball

Hardball 5	Accolade	

Rugby

EA Rugby	Electronic Arts	9/95

Billard

Virtual Pool	Interplay	7/95
Virtual Snooker	Interplay	5/96

Eishockey

NHL Hockey 96	Electronic Arts	12/95

Action

Rennspiel

Bleifuß	Virgin	1/96
The Need for Speed	Electronic Arts	1/96

Beat 'em Up

Virtua Fighter PC	Sega	8/96
WWF Wrestlemania	Acclaim	1/96

Jump & Run

Aladdin	Virgin	11/94
Earthworm Jim 1	Activision	3/96
Earthworm Jim 1+2	Rainbow Arts	4/96
Pitfall: The Mayan Adventure	Activision	11/95
Rayman	Ubi-Soft	1/96

Flipper

Pro Pinball: The Web	empire	1/96
Tilt	Virgin	3/96

Action-Adventure

Crusader: No Remorse	Origin	12/95
Little Big Adventure	Electronic Arts	1/95

3D-Action

Descent 2	Interplay	5/96
Magic Carpet 2	Bullfrog	11/95
MechWarrior 2	Activision	10/95
Privateer	Origin	11/93
System Shock	Origin	11/94
Terra Nova	Looking Glass	5/96

SciFi-Action

TIE Fighter	LucasArts	9/94
Wing Commander 3	Origin	2/95
Wing Commander 4	Origin	4/96

Shoot 'em Up

Rebel Assault	LucasArts	1/95
Rebel Assault 2	LucasArts	1/96

Simulationen

Rennsport

Grand Prix 2	MicroProse	4/96
Indy Car Racing 2	Virgin	1/96
NASCAR Racing	Virgin	2/95

U-Boot

Command: Aces of the Deep	Sierra	1/96
Fast Attack	Sierra	5/96

Kampfflugzeug

Strike Commander	Origin	7/93
TFX 2: EF 2000	Ocean	1/96

Zivile Luftfahrt

Flight Unlimited	Looking Glass	7/95

Helikopter

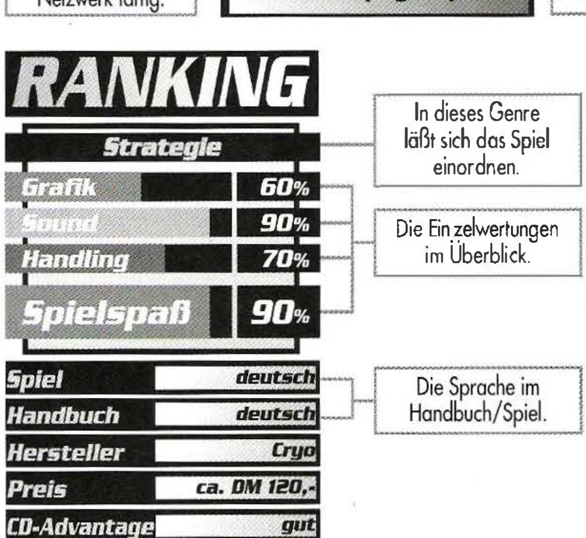
AH 64 D Longbow	Origin	7/96
Apache Longbow	Interactive Magic	10/95
Hind	Digital Integration	9/96

Panzer

Armored Fist	NovaLogic	1/95

Bewertungskästen





So erreichen Sie uns:

Anschrift
Computec Verlag GmbH & Co. KG
Redaktion: PC Games
Isarstraße 32-34
90451 Nürnberg

CompuServe
100567,3006 (Oliver Menne)
100145,2434 (Thomas Borovskis)
100727, 3425 (Petra Maueröder)
100546,3040 (Harald Wagner)
101510,112 (Rainer Rosshirt)
73233,742 (Markus Krichel)

PC Games Mailbox
(0911) 99 71 50

Internet
ormenne@pcgames.de (Oliver Menne)
tsborovskis@pcgames.de (Thomas Borovskis)
hdwagner@pcgames.de (Harald Wagner)
rrosshirt@pcgames.de (Rainer Rosshirt)
73233.742@compuserve.com (Markus Krichel)

Sollten Sie Fragen zu einem Spiel, zum Abo oder einer unserer CD-ROMs haben, so blättern Sie bitte auf Seite 90. Hier finden Sie alle nötigen Informationen.

Verlagsanschrift
Computec Verlag GmbH & Co. KG
Innere Cramer-Klett-Straße 6
90403 Nürnberg

Geschäftsführer: Adolf Silbermann

Chefredakteur: Christian Geltenpoth

Stellvertreter des Chefredakteurs:
Christian Müller, Christoph Holowaty

Leitende Redakteure: (verantwortlich für den redaktionellen Inhalt)
Oliver Menne, Thomas Borovskis

Bildredaktion:
Richard Schöller

Textkorrektur: Herbert Aichinger

Redaktion Deutschland:
Herbert Aichinger, Hans Ippisch, Petra Maueröder, Rainer Rosshirt, Harald Wagner

Redaktion USA:
Markus Krichel, Longmont, Colorado

Redaktionsassistenz:
Michael Erlwein

Layout: Alexandra Böhm, Roland Gerhardt, Hansgeorg Hafner, Simon Schmid, Hans Strobel, Gisela Tröger

Titelgestaltung:
Simon Schmid

Titel:
(c) Lucasfilm, wir bedanken uns bei Copyright Promotions, München

Konzeption und Gestaltung der Eigenanzeigen:
Stefanie Geltenpoth

Produktionsleiter: Michael Schrout

Vertrieb:
Gong Verlag GmbH

Vertriebsleiter: Roland Bollendorf

Druck:
Christian Heckel GmbH, Nürnberg

Kopierservice Coverdisk
Astat Media GmbH

Abonnement:
PC Games kostet im Jahres-Abo DM 69,- mit CD-ROM DM 108,- und mit Vollversion DM 204,-
Ein Abonnement ist jederzeit kündbar.

Manuskripte und Programme
Mit der Einsendung von Manuskripten jeder Art gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den von der Verlagsgruppe herausgegebenen Publikationen. Eine Gewähr für die Richtigkeit der Veröffentlichung kann nicht übernommen werden.

Anzeigenverkauf:

Computec Verlagsbüro Nürnberg
Isarstraße 34, 90451 Nürnberg
Telefax: 09 11/64 27 86 0
Telefon: 09 11/9 68 32-0

Anzeigenverkauf:
Thorsten Szameitat 09 11/9 68 32-19
Wolfgang Menne 09 11/9 68 32-43

Disposition:
Tanja Kaiser 09 11/9 68 32-32

Computec Verlagsbüro Duisburg
Folkstraße 73-74, 47058 Duisburg
Telefax: 02 03/3 05 11-555
Telefon: 02 03/3 05 11-11

Anzeigenverkauf:
Thomas Kammer 02 03/3 05 11-551
Oliver Diemers 02 03/3 05 11-554
Thomas Diel 02 03/3 05 11-552

Disposition:
Gisela Borsch 02 03/3 05 11-553

verantwortlich für den Anzeigenteil:
Thorsten Szameitat, Thomas Kammer

Einem Teil der Auflage liegen Beilagen des Computec Verlags und der Firma Pearl Agency bei.

Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e. V. (IVW), Bad Godesberg & der Allensbacher Werbeanalyse (AWA)
Verkaufte Auflage II. Quartal 1996 196.509 Exemplare

Inserentenverzeichnis

C = im CD-ROM-Teil, T = im Tips&Tricks-Teil

Coming Soon

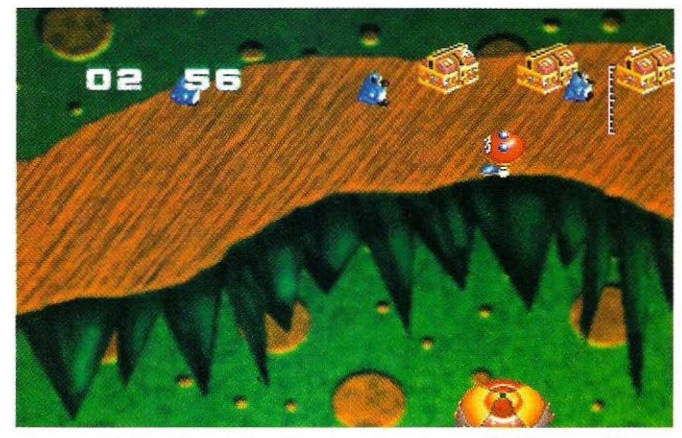
Monat für Monat präsentieren wir Ihnen an dieser Stelle eine Liste mit den interessantesten Titeln der kommenden Monate, die wir in enger Kooperation mit den Herstellern zusammengestellt haben. Daß es bei den geplanten Release-Terminen fast immer zu erheblichen Verzögerungen kommt, wissen Sie sicherlich aus leidvoller Erfahrung. Wir halten Sie über die diesbezüglichen Entwicklungen auf dem laufenden! Übrigens: Die Neuerscheinungen im September finden Sie auf der Coming Up-Seite.

Titel	Hersteller	Genre	Termin
Actua Golf	Gremlin Interactive	Sportspiel	November 96
Addams Family Pinball	Virgin/Williams	Flipper	Oktober 96
Agents of Justice	MicroProse	Strategie	Januar 97
Aladdin (Win 95)	Virgin	Jump & Run	Oktober 96
Alien Trilogy	Acclaim/Probe Entertainment	3D Action	Oktober 96
Assassin 2015	Warner Interactive	Action-Adventure	Oktober 96
Bazooka Sue	Starbyte	Adventure	Oktober 96
Betrayal In Antara	Sierra	Rollenspiel/Strategie	Oktober 96
Blade Runner	Virgin/Westwood Studios	Adventure	März 97
Bleifuß 2	Virgin/Graffiti Software	Rennspiel	November 96
British Open	Looking Glass	Sportspiel	November 96
Bug!	Sega	Jump & Run	Oktober 96
Bundesliga Manager 97	Software 2000	Wirtschaftssimulation	November 96
Caesar 2 f. Windows 95	Sierra	Strategie	Oktober 96
Callahans Crosstime Saloon	Legend	Adventure	November 96
Citizens	MicroProse	Strategie/WiSim	Januar 97
Cluedo	Hasbro Interactive	Strategie	Oktober 96
Command & Conquer: Alarmstufe Rot	Virgin/Westwood Studios	Strategie	November 96
Command & Conquer: Der Tiberiumkonflikt (Win 95)	Virgin/Westwood Studios	Strategie	November 96
Command & Conquer: Tiberium Sun	Virgin/Westwood Studios	Strategie	Januar 97
Creation	Bullfrog	Simulation/Strategie	Dezember 96
Creatures	Warner Interactive	Simulation	Oktober 96
Cyber Gladiators	Sierra	Strategie	November 96
Daggerfall: Die Schriften der Weisen	Bethesda Softworks	Rollenspiel	Oktober 96
Das Hexagon-Kartell	Ascon	Action/Simulation	November 96
Daytona USA	Sega	Rennspiel	November 96
Deadlock	Accolade	Strategie	Oktober 96
Der Planer 2	Greenwood	Wirtschaftssimulation	Oktober 96
Destruction Derby 2	Sony Interactive	Rennspiel	November 96
Diablo	Blizzard	Action-Rollenspiel	November 96
Die Hard Trilogy	Fox Interactive	Action	September 96
Discworld 2	Sony Interactive	Adventure	Dezember 96
Down in the Dumps	Philips Media	Adventure	Oktober 96
DSA 3: Schatten über Riva	Attic	Rollenspiel	Oktober 96
Dungeon Keeper	Bullfrog	Action/Strategie	Oktober 96
Ecstatica 2	Sony Interactive	Action-Adventure	Februar 97
Eradicator	Warner Interactive	Adventure	November 96
European Air War	MicroProse	Flugsimulation	März 97
FIFA Soccer 97	EA Sports	Sportspiel	November 96
Flottenmanöver	Hasbro Interactive	Strategie	Oktober 96
Flughafen-Manager	21st Century	Wirtschaftssimulation	Januar 97
Greetings from Planet Earth	Adventure Soft	Adventure	Januar 97
Hardline	Virgin/Cryo	Action	Oktober 96
Hear of Darkness	Virgin/Amazing Studios	Jump & Run	Dezember 96
Hunter Hunted	Sierra	Simulation	November 96
Independence Day	Fox Interactive	Action	Dezember 96
IndyCar 2 f. Windows 95	Sierra	Simulation	Oktober 96
International Moto X	Warner Interactive	Rennspiel	Dezember 96
Jagged Alliance: Deadly Games	Sir-Tech	Strategie	Oktober 96
JediKnight	LucasArts	3D-Action	November 96
Jetfighter 3	Mission Studios	Flugsimulation	November 96
John Madden Football 97	EA Sports	Sportspiel	November 96
King's Quest 8	Sierra	Adventure	Januar 97
Lands of Lore 2	Virgin/Westwood Studios	Rollenspiel	November 96
Leisure Suit Larry 7	Sierra	Adventure	November 96
Lion King (Win 95)	Virgin	Jump & Run	Oktober 96
Little Big Adventure 2	Adeline	Geschicklichkeit	Januar 97
lord of the Realm 2	Sierra	Strategie	November 96
Lost Files of Sherlock Holmes 2 - Rose Tatoo	Electronic Arts	Adventure	Dezember 96
Lost Vikings 2	Acclaim	Geschicklichkeit	Oktober 96
M.I.A.	Warner Interactive	Flugsimulation	Dezember 96
Mad TV 2	Greenwood	Wirtschaftssimulation	November 96
Magic the Gathering	MicroProse	Rollenspiel/Strategie	Januar 97
Mario Andretti Racing 97	Electronic Arts	Rennspiel	November 96
Master of Orion 2: Battle of Antares	MicroProse	Strategie	November 96
Maximum Roadrace	Gametek	Rennspiel	Oktober 96
Maxx	Greenwood	Rennspiel	November 96
Mindwarp	Maxis	3D-Action	Januar 97
Mummy	Acclaim	Interactive Movie	November 96
NASCAR Racing 2	Sierra	Simulation	Oktober 96
NHL Hockey 97	EA Sports	Sportspiel	November 96
NHL Powerplay Hockey 97	Virgin	Sportspiel	November 96
Orion Burger	Sanctuary Woods	Adventure	Oktober 96
Pax Imperia 2	THQ	Strategie	Dezember 96
Pelko	MaxDesign	Adventure	November 96
Phantasmagoria 2	Sierra	Interactive Movie	November 96
Privateer: The Darkening	Electronic Arts	Interactive Movie	Oktober 96
Ravage	Warner Interactive	Shoot 'em Up	Oktober 96
Rayman 2	Ubi-Soft	Jump & Run	Dezember 96
Realms of the Haunting	Gremlin Interactive	3D-Action	September 96
Red Baron 2	Sierra	Flugsimulation	Januar 97
Rendevous im Weltraum	Sierra	Adventure	November 96
Risiko	Hasbro Interactive	Strategie	November 96
Road Rash	Electronic Arts	Rennspiel	Oktober 96
Sampras Extreme Tennis	Codemasters	Sportspiel	November 96
Schleichfahrt	Blue Byte	Action-Simulation	Oktober 96
Scorched Planet	Virgin/Criterion	Action	Oktober 96
Sega Rally	Sega	Rennspiel	Januar 97
Shattered Steel	Acclaim	3D-Action	Oktober 96
Sierra Pro Pilot	Sierra	Flugsimulation	Januar 97
SimGolf	Maxis	Sportspiel	Oktober 96
Simon the Sorcerer 3	Adventure Soft	Adventure	März 97
Skynet Revenge	Bethesda Softworks	3D-Action	November 96
Soviet Strike	Electronic Arts	Flugsimulation	November 96
Stadt der verlorenen Kinder	Sony Interactive	Adventure	Dezember 96
Star Control 3	Accolade	Strategie	Oktober 96
Star Trek Academy	Interplay	Adventure	Dezember 96
Star Trek: Generations	MicroProse	Adventure	November 96
Star Trek: Return to Volcano	Interplay	Adventure	Januar 97
StarCraft	Blizzard	Strategiespiel	März 97
Stratosphere	Acclaim	Strategie	Februar 97
Strike Force	Sierra	Flugsimulation	Januar 97
The Drowned God	Warner Interactive	Rollenspiel/Adventure	Dezember 96
The Race	Warner Interactive	Rennsimulation	Januar 97
Theme Hospital	Bullfrog	Strategie/WiSim	November 96
TLC	Trilobyte/Electronic Arts	Adventure	November 96
Toonstruck	Virgin	InteractiveMovie	November 96
Trash-It	Warner Interactive		November 96
Ultima 9	Origin	Rollenspiel	Januar 97
Ultima Online	Origin	Rollenspiel	Dezember 96
US Navy Fighters 97	Electronic Arts	Flugsimulation	Oktober 96
Vette	MicroProse	Rennspiel	März 97
Virtua City PD	Sega	Action	Dezember 96
Waterworld	Acclaim	Strategie	Dezember 96
WipEout XL	Sony Interactive	Rennspiel	November 96
Woodruff 2	Sierra	Adventure	Februar 97
X-Car	Bethesda Softworks	Rennspiel	November 96
X-COM: The Apocalypse	MicroProse	Strategie/Action	November 96
X-Wing vs. TIE Fighter	LucasArts	Action	November 09
Your Personal Amok	Warner Interactive	3D-Action	Januar 97

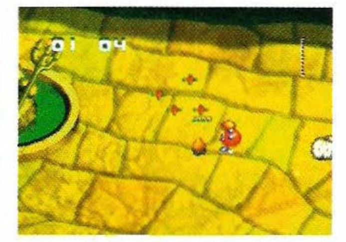
Wer bislang geglaubt hat, das Thema der Geschicklichkeitsspiele mit kleinen Pixelwuslern wäre durch die Lemminge bereits erschöpfend behandelt worden, sieht sich getäuscht. Nun fallen als Pinguine verkleidete Aliens über die Erde her!

Mutant Penguins

Oh no! Penguins



Wer es schafft, genügend Gremlins einzusammeln, um die Kisten zu öffnen, kann den Mutanten-Pinguinen mit einer Waffe zuleiberücken.


In einer Reihe von Trainingslevels kann man sich mit den wichtigsten Features vertraut machen.



Mit Schaltern lassen sich auch „gute" (echte) Pinguine befreien.

Von ihrer Galaxie aus studierten die Aliens für einige Zeit die Fernseh-Programme, die sie von der Erde empfangen konnten. Zufällig klinkten sie sich dabei in die „Wildlife Show" ein und schlossen aus der Sendung haarscharf, die Erde würde hauptsächlich von Pinguinen bevölkert. Also verkleiden sie sich als ebensolche, um undercover ihre Invasion auf unserem Planeten einzuleiten. Bald bemerken sie ihren Fehler, aber die beiden Jungs Bernard und Rodney haben die Situation bereits erkannt und machen gnadenlos Jagd auf die fremden Eindringlinge.

Mit allen Wassern gewaschen

Zunächst gilt es, sich die nötigen Mittel zu beschaffen, um die Aliens wirkungsvoll bekämpfen zu können. Dabei leisten die wieselflinken Gremlins, kleine blaue Pixelklumpen im Lemmings-Styling, gute Dienste - allerdings nicht ganz freiwillig: man muß sie erst einfangen, damit sie Truhen für einen öffnen oder Alien-Vernichtungsmaschinen reparieren. In den Truhen befinden sich meist Buchstaben, die zusammen das Zauberwort für eine Waffe ergeben. Je weiter man in den Levels vorankommt, desto aberwitziger werden die Konstruktionen, mit denen sich die Aliens verteidigen. So können sie sich in furchterregende Monster morphen oder dem Gegner mit ihrer schrecklichsten Waffe, „The Doomscale", ein schnelles Ende bereiten. Man sollte die falschen Pinguine also um jeden Preis von dieser Maschine fernhalten. Auch als Spieler bekommt man von Level zu Level immer raffiniertere Werkzeuge in die Hand, die bei richtigem Einsatz immer wieder überraschende Wirkungen entfalten. Knallbunt und niedlich präsentiert sich die VGA-Grafik dieses netten Spielchens, und der abwechslungsreiche Midi-Soundtrack unterscheidet sich wohltuend von dem, was man sonst oft in diesem Genre geboten bekommt. Die Steuerung funktioniert sowohl mit Tastatur als auch mit Joystick tadellos.

Herbert Aichinger ■

Statement



Was sich wie ein harmloses Kids-Game anläßt, erreicht im Lauf der 30 Levels immer vertracktere Dimensionen, die auch einen geübten Puzzler noch auf vielfältige Weise herausfordern. Eine Reihe von Trainingslevels und ein Hilfemodus garantieren ferner den schnellen Einstieg in dieses liebenswürdige Programm für die ganze Familie.



Gefahren drohen allerorten: links haben die Pinguin-Aliens ihre fürchterliche „Doomscale" aufgebaut und rechts ihre Monster-Morphmaschine.



SPECS & TECS

VGA	Tastatur
SVGA	Maus
DOS/WIN 3.1	Joystick
WIN 95	SoundBlaster
HD 0,2 MB	General Midi
CD 32 MB	Audio

REQUIRED
486DX2/66, 8 MB RAM, SingleSpeed-CD-ROM

RECOMMENDED
Pentium 75, 8 MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM

MULTIPLAYER
keine Multiplayer-Option

RANKING

Geschicklichkeit

Grafik	65%
Sound	70%
Handling	77%
Spielspaß	70%

Spiel	englisch
Handbuch	englisch
Hersteller	Gametek
Preis	ca. DM 100,-
CD-Advantage	sehr gut



Hellbender

Flug durch die Hölle

Und schon wieder eine Version von Terminal Velocity. Vor knapp einem Jahr zeigte uns Microsoft, daß das bekannte und beliebte 3D-Actionspiel auch unter Windows 95 läuft. Nun wird uns vorgeführt, daß auch 3D-Grafikkarten und eine Internet-Anbindung dem Spiel nicht ernsthaft schaden können.



Hinter den riesigen Gebäuden und Gebirgszügen lauern zahlreiche gegnerische Abwehrstellungen und Geschwader auf das eigene Raumschiff.

Mit der Windows-Version von Terminal Velocity namens Fury3 wollte Microsoft seinen Joystick Sidewinder 3D verkaufen, mit der Neuauflage des Spiels nun das Betriebssystem Windows 95. Dabei ist das Spielprinzip in all den Jahren gleichgeblieben: man fliegt mit seinem schnittigen Raumschiff über eine nebelige Planetenoberfläche, nimmt Raumschiffe und Einrichtungen der außerirdischen Gegner unter Beschuß und sucht in Höhlen nach diversen Goodies wie Schilden und Waffen. Das eigene Schiff ist dabei völlig frei beweglich, so wie man es etwa aus Descent kennt. Die primären Ziele, meist größere Gebäude in tiefen Schluchten oder Endgegner am Ende eines Tunnels, sind schon am Anfang des Spiels sehr schwer zu zerstören, da sie von Bodenstellungen und riesigen feindlichen Geschwadern beschützt werden. Die eigene Bewaffnung ist für alle Eventualitäten mehr als ausreichend. Da man sich jedoch erst mit der ungewöhnlichen Steuerung auseinandersetzen muß, um einen Gegner in das Fadenkreuz zu bekommen, gerät man bei Hellbender schnell ins Schwitzen. Zwei wesentliche Unterschiede sind zwischen Fury3 und Hellbender auszumachen: die Grafik und die Multiplayerfähigkeit. Grafisch weiß Hellbender durchaus zu überzeugen - vorausgesetzt, eine 3D-Beschleunigerkarte ziert das heimische System. Andernfalls läßt sich das Spiel nur in geringen Auflösungen vernünftig spielen. Trotzdem sind die Grafiken nun wesentlich schöner als beim Vorgänger.



Mit komplett eingeblendetem Cockpit ist kaum ein Ausblick möglich.





Komplexe Gebäudestrukturen muß man dem Erdboden gleichmachen.

Eine echte Weiterentwicklung

Mit DirectX hält auch die Multiplayerfähigkeit von Spielen Einzug auf dem Windows 95-Computer. Leider hat sich Microsoft dazu entschlossen, Hellbender nur eine Internet-Anbindung zu spendieren, Modem- und IPX-Verbindungen bleiben außen vor. Geboten wird ohnehin nur ein zäher kooperativer Spielmodus, in dem sich maximal vier Spieler kaum zu sehen bekommen. Ein ordentliches „Deathmatch" auf einem relativ kleinen Territorium wäre hier wünschenswert gewesen. Obwohl Microsoft mit Hellbender eine echte Weiterentwicklung von Fury3 gelungen ist, vermißt man dennoch bahnbrechende Neuentwicklungen. Besitzer der beiden Vorgänger sollten Hellbender ausgiebig probespielen, bevor sie sich für den Kauf entscheiden.

Harald Wagner ■

Statement

Microsoft verpoßte Fury3 schönere Grafiken und durch interessante Missionen eine spannendere Atmosphäre. Allerdings wurde das Rad deshalb nicht neu erfunden. Der Multiplayer-Modus ist ein nettes Gimmick, kann aber kaum zum Spielspaß beitragen. Daher ist Hellbender zwar ein solides Spiel, in der gerade anrollenden Spiele-Offensive von Microsoft aber nur ein weiterer Titel.



SPECS & TECS

VGA	Tastatur
SVGA	Maus
DOS/WIN 3.1	Joystick
WIN 95	SoundBlaster
HD 32 MB	General Midi
CD 369 MB	Audio

REQUIRED
Pentium 75, 8 MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM

RECOMMENDED
Pentium 100, 16 MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM

MULTIPLAYER
4 Spieler über Modem

RANKING

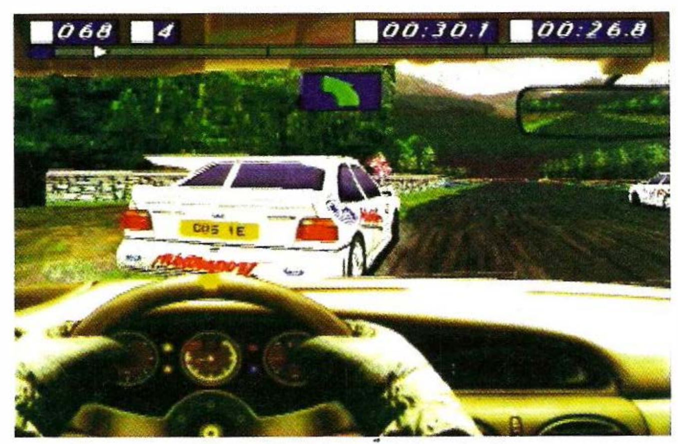
3D-Action	
Grafik	78%
Sound	72%
Handling	80%
Spielspaß	**74%**

Spiel	englisch
Handbuch	englisch
Hersteller	Microsoft
Preis	ca. DM 100,-
CD-Advantage	gut

Rallye Racing 97

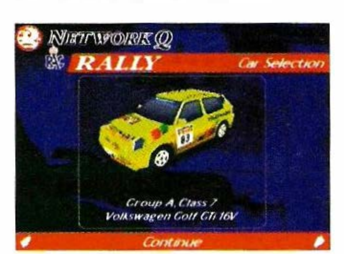
Der Tiger im Tank

Das von Europress entwickelte und von Software 2000 vertriebene Rallye Racing 97 ist für viele ein echter Geheimtip für das anstehende Weihnachtsgeschäft. Mit hoher Optionsvielfalt und exzellenter Grafik will Rallye Racing 97 an der hochkarätigen Konkurrenz vorbeiziehen.



Dieser Ford Cosworth stellt sich als harter Widersacher heraus. Allerdings wird er auch von der recht engen Streckenführung bevorteilt.

Europress konnte für Rallye Racing 97 die offizielle Lizenz der RAC gewinnen. Deshalb stehen dem Spieler nicht nur „richtige" Rennwagen (z. B.: Golf GTI, Renault Megane), sondern auch die Strecken der aktuellen Saison zur Verfügung. Generell überschlägt sich Rallye Racing 97 fast vor Optionsvielfalt. Einstellungen für Reifenprofil, Getriebeübersetzung und Bremsbalance sind natürlich genauso vorhanden wie eine Regulierung der Grafikdetails in mehreren Stufen und zahlreiche Replay-Funktionen. Wenn man während einer Meisterschaft nicht gerade sorgsam mit seinem Boliden umgeht, so wirkt sich das natürlich auf den Verschleiß aus, und Reparaturen werden notwendig. Wie in der echten Rallye-Meisterschaft stehen für solche Arbeiten innerhalb einer Etappe nur 20 Minuten zur Verfügung. Deshalb muß man ständig überlegen, was denn nun wirklich absolut notwendig für den nächsten Streckenabschnitt ist.



Unter anderem steht als Rennwagen ein VW Golf GTI 16 V zur Verfügung.



Ein typisches Bild: viel Gedrängel im Kampf um gute Plazierungen.

Einer der wenigen Kritikpunkte ist die relativ eingeschränkte Bewegungsfreiheit. Die Straßen oder besser Pfade sind zwar in der Realität auch nicht breiter, jedoch kann man in Rallye Racing 97 einfach nicht so richtig von der Piste abkommen - eine imaginäre Wand fängt das Fahrzeug entweder weich auf oder läßt es unerbittlich abprallen. Besonders ärgerlich ist das natürlich, wenn man einen der vorhandenen „Arcade Modes" oder sogar im Netzwerk spielt: man kommt am Vordermann nur mit viel Glück vorbei, schließlich bieten sich kaum Überholmöglichkeiten.
Im grafischen Bereich macht Rallye Racing 97 aber eine ausgesprochen gute Figur. Zwar wurde auf animierte Objekte am Streckenrand verzichtet, dafür ist aber auch hochauflösende Grafik auf einem Pentium 90 möglich. Die verschiedenen Bodenbeläge (Schnee, Schotter, Schlamm, Asphalt) sorgen selbst innerhalb eines Abschnitts für Abwechslung, auch wenn sie das Fahrverhalten des Wagens kaum verändern. Vor allem die teilweise haarsträubenden Wetterverhältnisse wurden sehr gut ausgearbeitet. Regnet es beispielsweise, so zerplatzen Regentropfen an der Windschutzscheibe, die Sekunden später vom Scheibenwischer entfernt werden. Deshalb macht auch die Cockpit-Perspektive am meisten Spaß, selbst wenn sich die Kurven nicht mehr richtig einschätzen lassen. Damit aus der Sicht des Fahrers (gezeigt werden das Cockpit und die Hände des Piloten) nicht die Übersicht verloren geht, steht Ihnen ein Co-Pilot zur Seite, der mit kurzen Befehlen („narrow right", „hard left") den weiteren Streckenverlauf beschreibt. Das kann meistens wirklich nützlich sein, manchmal führt das aber auch zu überhasteten Lenkmanövern - und die verzeiht Rallye Racing 97 leider nicht.

Oliver Menne ■

Statement

Rallye Racing 97 ist fast schon ein Suchtspiel. Trotz der bereits erwähnten Eigenheiten in Bezug auf Steuerung und Bewegungsfreiheit macht es erstaunlich viel Spaß, sein Team durch eine komplette Saison zu bringen. Die neuen Streckenzeiten der Konkurrenz spürend, treibt man sich selbst immer wieder an, um sich noch einmal zu übertreffen. Gratulation zu dieser gelungenen Umsetzung des Rallye-Sports, Europress!



RANKING

Rennspiel	
Grafik	80%
Sound	60%
Handling	70%
Spielspaß	**81%**

Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Europress
Preis	ca. DM 100,-
CD-Advantage	gut



Bubble Bobble

Schaumschlägerei

Activision und Microsoft wiesen die Richtung, andere Hersteller folgen. Der Relaunch ältester Spielesoftware, die auf Spielhallenautomaten oder Homecomputern der Klasse C64 für Furore sorgte, liegt offenbar voll im Trend. Auch Acclaim konnte sich nicht zurückhalten und präsentiert uns beide Teile von Taitos Bubble Bobble.



Auch wenn alte Spielidden oftmals die besten sind, gehört Bubble Babble auch 1996 definitiv nicht zu den Blockbustern.

Bubble Bobble ist eines der schlichteren Spiele und gehört nicht eben zu den Meisterwerken der Programmierkunst. Selbst auf dem mittlerweile in Vergessenheit geratenen C64 war Software weitaus höherer Qualität machbar. In Taitos Werk steuert man eine kaum animierte Spielfigur durch bildschirmfüllende Levels und versucht, Monster in Seifenblasen einzufangen. Da man eine unbegrenzte Anzahl an Seifenblasen „abschießen" kann, liegt die Schwierigkeit des Spiels nicht im Treffen der Monster, sondern im anschließenden Zerstören der Blasen. Bringt man durch Bespringen einer Blase diese zum Platzen, fällt das gefangene Monster zu Boden und verwandelt sich prompt in Obst oder ein Stück Torte. Sammelt man diese Gegenstände auf, regnet es Bonuspunkte. Da sich die Torten aber noch einer gewissen Zeit auflösen, wird man auf der Jagd nach Bonuspunkten so manches Mal unvorsichtig und riskiert eine Berührung mit einem Monster, was den sofortigen Verlust eines der insgesamt drei Leben zur Folge hat. Keine Angst - die Animationen verzichten auf den Einsatz realistischer Todesszenen. Für Abwechslung im Spiel sorgen unterschiedliche Monstertypen mit jeweils eigenen Geschwindigkeiten und Verhaltensmustern sowie der Levelaufbau. Die insgesamt 100 Levels sind gut durchdacht und verlangen ein gewisses taktisches Gespür vom Spieler, dennoch bleibt Bubble Bobble vor allem ein Reaktionsspiel.



Rainbow Islands ist ein ganz erstaunlich schlechtes Jump & Run.




Auch das aufgewertete Rainbow Islands kann nicht überzeugen.

Regenbogenland

Roinbow Islands nennt sich der Nachfolger von Bubble Bobble. Außer neuen Grafiksets hat sich am Spielprinzip wenig geändert. Nun schießt man mit begehbaren Regenbogen seine Gegner ab und versucht durch Rüpfen und Regenbogenwandern, möglichst schnell den Ausgang des horizontal scrollenden (!) Levels zu finden. Dieser weitläufige Verwandte des Jump & Run-Genres kann jedoch mit dem vergleichsweise actionarmen Spielprinzip nur wenig überzeugen, hier zeigt sich, daß auch vor zehn Jahren Nachfolgespiele nicht immer besser waren als das Vorbild. Von der genialen Schlichtheit Bubble Bobbles ist nichts übriggeblieben. Um dem Spieler etwas Mehrwert an die Hand zu geben, findet sich noch eine zweite Version von Roinbow Islands auf der Platte, die außer neuen Sprites mit Farben nichts Neues bieten kann. Nicht einmal die Tastatur läßt sich neu belegen, vor allem im Zwei-Spieler-Modus ein mehr als ärgerliches Manko.

Harald Wagner ■

Statement

So nett die Idee auch sein mag, uralten Spielen ein neues Leben einzuhauchen, man sollte dabei doch etwas auf die Qualität der Software achten. Man kann dem objektiv erschreckend schlechten Bubble Bobble einen gewissen Suchtfaktor nicht absprechen, Rainbow Islands ist jedoch auch in der grafisch aufgewerteten Version nicht mehr als eine nutzlose Dreingabe.







Bug!

Ein toller Käfer!

Was Sega-User bereits seit September 1995 bewundern können, hält nun endlich auch auf dem PC Einzug: Bug!, die Hauptfigur in einem dreidimensionalen Jump & Run. Dank WinG und DirectX hielt sich der Portierungsaufwand in Grenzen, und so kann man das originelle Spiel fast in Originalqualität genießen.

Während man bei herkömmlichen Jump & Runs seine Spielfigur durch einen zweidimensionalen Level steuert, bietet Bug! eine Dimension mehr. Man läuft also nicht nur nach links oder rechts und springt auf und ab, zusätzlich kann man auch in den Bildschirm hinein- oder hinauslaufen. Die Kamera zoomt dabei an die Spielfigur heran, so daß immer ein ausreichender Ausschnitt des gesamten Levels sichtbar ist. Die Levels selbst sind vergleichsweise schlicht aufgebaut: Über schwebende und stets gleich texturierte Wegelemente bewegt man seinen Bug, dem auch schräge oder sogar senkrechte Wege nichts ausmachen. Ebenfalls auf den Wegen befinden sich einige Gegner: je nach Level handelt es sich hier um Insekten, Reptilien oder Spinnen. Pro Level sind bestenfalls drei unterschiedliche Gegnertypen anzutreffen, für Abwechslung wird also nicht unbedingt gesorgt. Aufgelockert werden die relativ unübersichtlichen Levels durch bewegte Wegstücke und plötzlich aus dem Boden auftauchende Spikes, die dem Bug! den Lebenssaft aussaugen. Glücklicherweise findet sich an einigen wenigen Stellen eine Dose Lebenssaft. Da auch jeder Kontakt mit den Gegnern das Leben verkürzt, wäre das Spiel sonst schnell zu Ende. Auch Kristalle bereichern die Flora der Levels: sammelt man in allen drei Runden eines Levels jeweils 100 Kristalle auf, wird man mit der Dragonfly-Bonusrunde belohnt.



Nur selten sind so viele Gegner gleichzeitig auf dem Bildschirm zu sehen.





Ein Angriff auf eine Küchenschabe bringt unerwartete Einblicke mit sich.



Die Levels bestehen aus mehreren Ebenen, die Übersicht verliert man dabei leicht. Sollte man sich nicht mehr zurechtfinden, hilft ein Todessprung in den Abgrund.

Für Multiplayer-Puristen

Bug steht in seiner Welt nicht völlig wehrlos da. Findet er eine Zap-Cap, kann er sich mit Elektroschocks gegen seine Gegner durchsetzen. Auch spucken kann Bug!, dazu muß er jedoch mit den vier unterschiedlichen Spit-Bündeln Bekanntschaft gemacht haben. Abhängig von der Farbe des Bündels hat man nun Schnellfeuer-, Fern- oder Nahspucken zur Verfügung - bis der Brennstoff zur Neige geht. Grafisch ist Bug! zwar sehr originell, die Objekte wirken jedoch teils sehr pixelig und zu einfach animiert. Auch die Hintergründe und Wegelemente haben wenig mit Comicqualität zu tun. Immerhin sorgt ein umfangreicher Soundtrack für Stimmung, unter den insgesamt zehn Titeln mit Comic-, Techno- und Funkrhythmen dürfte jeder etwas finden, was in sein Blut geht.

Harald Wagner

Statement

Bug! ist zwar ein überaus originelles Spiel, da Sega jedoch zugunsten der dritten Dimension auf abwechslungsreiche Gegner und Levelgrafiken verzichtet hat, will der Spielspaß nicht so recht eintreffen. Wer gerne durch dreidimensionale Labyrinthe irrt und dabei auch mal das eine oder andere Insekt plattmacht, ist mit Bug! gut bedient. Freunde des traditionellen Jump & Runs sollten sich an anderen Stellen umsehen.





SPECS & TECS

VGA	Tastatur
SVGA	Maus
DOS/WIN 3.1	Joystick
WIN 95	SoundBlaster
HD 11 MB	General Midi
CD 188 MB	Audio

REQUIRED
486DX2/66, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM

RECOMMENDED
Pentium 90, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM

MULTIPLAYER
keine Multiplayer-Option

RANKING

Jump & Run

Grafik	72%
Sound	80%
Handling	80%
Spielspaß	76%

Spiel	englisch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Sega
Preis	ca. DM 80,-
CD-Advantage	ausreichend



Devo: Adventures of the Smart Patrol

Clever und smart

Vor ungefähr 15 Jahren hatte eine Band namens Devo mit aufschraubbaren Hüten und Liedern wie „Whip it" riesige Erfolge. Jetzt wollen die fünf Herren mit einem Computerspiel ein Comeback feiern. Ob das gelingt, liegt am Kunden, die Musik ist jedenfalls nicht mehr so populär.

Okay, aufgepaßt, jetzt wird's kompliziert: Die Spuds in Spudland leiden unter Osso Bucco Myletis. Verantwortlich für die Misere ist eine Firma namens Life Force Unlimited, die dem mysteriösen Mister Udo gehört und von Dr. Byrthfood und seinen Assistenten Sushi und Unit geleitet wird. Bei dem Versuch, eine Heilung für Osso Bucco Myletis zu finden, kreierte man irrtümlich den gefährlichen Truthahnaffen, der über Superkräfte und magische Fähigkeiten verfügt. Die Aufgabe des Spielers (oder Spuds) besteht darin, diese Kreatur einzufangen und zu LFU zurückzubringen. Als Fortbewegungsmittel dient das Spudsmobile, das mit einem Kommunikationsgerät namens Spudfinder ausgerüstet ist. Zur Verteidigung steht die Spudgun zur Verfügung, die allerdings nur dann eingesetzt werden sollte, wenn mentale oder musikalische Kräfte versagen.



Mit dem Spudmobil kommen Sie auf umweltfreundliche Weise überall hin.



Das spektakuläre Hauptquartier von General Boy, dem beknackten Vater von Boogie Boy.

Auf der Smart Patrol

Als Mitglied der Smart Patrol bedient man sich der Unterstützung von Jamie, Jeremy, Max, Tanya und Grady, die alle ganz coole Jobs und Fähigkeiten haben und verdammt avantgardistisch daherkommen. In den Weg stellen sich Red Rooter, der Boss von Big Media, Floyd und Boyd Kalimba, ein Zwillingspaar, das emotionale Schmerzen zufügen kann, und der Reverend Vince Gassale und seine Pilger. Ich schwöre, daß ich mir das nicht aus den Fingern gesogen habe!



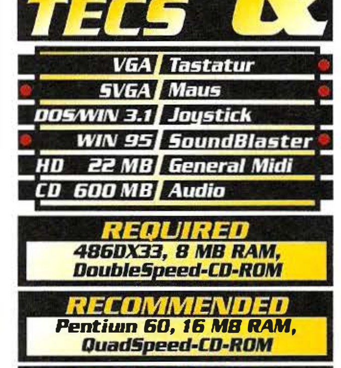
Boogie Boy verfügt laut Handbuch über präadoleszente Sexualität und Yoda-ähnliche Weisheit. Right on, Man!

Mal ganz davon abgesehen, daß Adventure of the Smart Patrol sich ebenso kompliziert spielt wie es sich anhört, hätte man doch annehmen dürfen, daß ein Spiel mit so viel neomodernem Techno-Gebabbel zumindest programmiertechnisch einwandfrei ist. Weit gefehlt.

Not so smart

Bereits beim Start wird man mit einer netten Fehlernachricht überrascht, die allerdings keine weiteren Auswirkungen hat. Es könnte natürlich auch ein Hinweis auf den egobezogenen Prohibitismus in unserem inhumanen Universum sein - oder ich bin einfach zu doof für dieses Spiel. Der in die linke Ecke gequetschte Interface-Aktivator funktioniert nur wann er will, und Hotspot-Cursor erscheinen mit erheblicher Verspätung. Devo: Adventures of the Smart Patrol ist ein prätentiöses Spielchen, das mich irgendwie an diverse moderne Kunstwerke erinnert. Die versteht auch kein Mensch, und sie dienen hauptsächlich der mentalen Selbstbefriedigung einiger Pseudo-Intellektueller.

Markus Krichel

SPECS & TECS

VGA	Tastatur
SVGA	Maus
DOS/WIN 3.1	Joystick
WIN 95	SoundBlaster
HD 22 MB	General Midi
CD 600 MB	Audio

REQUIRED
486DX33, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM

RECOMMENDED
Pentium 60, 16 MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM

MULTIPLAYER
keine Multiplayer-Option



RANKING

Adventure	
Grafik	40%
Sound	70%
Handling	15%
Spielspaß	20%

Spiel	englisch
Handbuch	englisch
Hersteller	Inscape
Preis	ca. DM 100,-
CD-Advantage	gut

Statement

Und jetzt alle zur Melodie von Whip it:
Ach, was sind wir hip und hopp, Smart Patrol - ein Riesenflop. Cool und unkonventionell, schrecklich intellektuell. Truthahnaffe, Genmanipulation, und die Kasse klingelt schon. Nur das Spiel haben wir verpennt, deshalb gibt's nur 20 Prozent. Whip it. Whip it good.



Speck T. Kline, Ivan Dolvich und Rudy „Lynx-Eyed" Roberts sind wieder da! Unsere Lieblings-Söldner aus Jagged Alliance dürften demnächst das eine oder andere Büro-Netzwerk zum Erliegen bringen. Kaum in den USA erhältlich, schon bei uns im Test: Der direkte Nachfahre zu einem der unbestritten besten Spiele des letzten Jahres (eine durchtriebene Mischung aus Strategie und Rollenspiel) brilliert in erster Linie durch bislang vermißte Multiplayer-Optionen und einen integrierten Editor.

Jagged Alliance: Deadly Games

Auf eigene Gefahr

Ist es nicht wunderbar, wenn Computerspiele-Hersteller ihre Kunden ernst nehmen? Aktuelles Beispiel: Sir-Tech. Als die US-Company vor rund eineinhalb Jahren Jagged Alliance vorstellte, kassierte das Programm aus gutem Grund internationale Awards und prestigedienliche Titel. Ganz zufrieden konnte man allerdings nicht sein - gefordert wurden unter anderem Mehrspieler-Modi, ein Mission-Editor und mehr Einfluß auf die Startbedingungen. All das wird nun unter der Überschrift „Deadly Games" nachgereicht. Im Gegenzug für das Plus an Optionen wurde die bisherige Story rund um das Südsee-Eiland Metavira gekippt - mit Unterstützung der A.I.M. (Association of International Mercenaries) ist es den Wissenschaftlern Jack und Brenda Richards doch noch gelungen, den intriganten Santino von der Insel zu jagen. Demnach kann sich die internationale Söldner-Vereinigung ab sofort ganz auf lukrative Einzel-Aufträge konzentrieren, die ihr von Gus Tarballs, einem kauzigen Kriegsveteranen, angeboten werden. Auch die bisher übliche Unterteilung in einzelne Sektoren inklusive der Zuweisung von Arbeitern und Wachen gibt es nicht mehr.

Einer kam durch

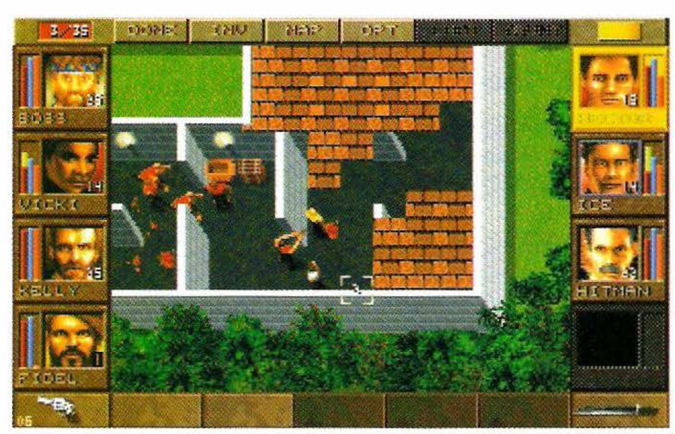
Für all die Bedauernswerten, die Jagged Alliance verpaßt haben: Gespielt wird auf einer vogelperspektivischen Ansicht einer Landschaft, die sich in alle Richtungen scrollen läßt. Per Mausklick waten die angewählten Söldner durch Flüsse, verschanzen sich hinter Bäumen und Büschen oder zielen auf einen gegnerischen





Einige Einsätze werden seit neuestem auch in frostigen Wintergebieten abgewickelt.

Wachposten. Zusätzlich können sie mit Abhörgeräten unbekannte Gebäude vor dem Zutritt ausspionieren oder getötete Soldaten um einige Utensilien „erleichtern". Alle Einsätze müssen spätestens nach einer vorher festgelegten Rundenanzahl abgeschlossen sein, was zunehmend schwieriger wird. In jeder Runde bekommen Ihre Mitstreiter Aktionspunkte zugeteilt, die durch das Marschieren auf unterschiedlichstem Gelände, das


Sobald Ihre Mannschaft ein Gebäude stürmt, wird das Dach ausgeblendet. Der Spieler sieht nur den Bereich, den die Söldner überblicken können.


Micky O'Brien bietet Ihnen von Zeit zu Zeit ein Paket mit Waffen, Munition und nützlichen Utensilien an. Der Kaufpreis wird individuell ausgehandelt.

Öffnen von Türen, Bombenlegen und nicht zuletzt durch den Gebrauch von Waffen aufgezehrt werden. Auch die Fähigkeiten der insgesamt 70 Söldner (aus denen Sie vor jeder Mission eine maximal achtköpfige Mannschaft zusammenstellen) basieren auf einem komplexen Punkte-System, an dem sich nicht nur der aktuelle Gesundheitszustand oder die verfügbare Energie ablesen lassen, sondern auch Werte wie Beweglichkeit, Geschicklichkeit, medizinische und handwerkliche Fähigkeiten, Treffsicherheit, Erfahrung und vieles mehr. Selbstverständlich werden diese Daten nach jedem abgeschlossenen Auftrag upgedatet; geschwächten Söldnern darf eine Ruhepause verordnet werden. Falls Sie feststellen, daß ein Team-Mitglied nicht die geforderte Leistung bringt oder es Eifersüchteleien bzw. Streit unter Ihren Schützlingen gibt, sollten Sie einzelne Rekruten ruhig wieder entlassen - allerdings mit dem Risiko, daß der Bursche nachtragend ist und Ihnen beim nächsten Rekrutierungs-Versuch einen Korb gibt.

Handelskammer

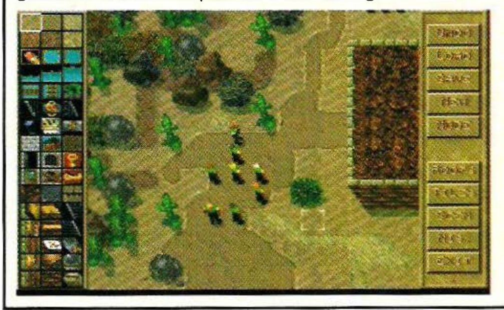
Aufatmen bei schikanierten Jagged Alliance-Spielern: Ab sofort kann jederzeit - auch während einer laufenden Mission - abgespeichert werden; das Herumhantieren mit der unbrauchbaren Quicksave-Funktion beim Vorgänger hat also ein Ende. Auch an anderer Stelle ist das Spiel komfortabler geworden; beispielsweise bekommen Sie nun die Namen des jeweiligen Gegners angezeigt, sobald der Mauscursor auf diese Person zeigt. Etwas enttäuschend wurde der großangekündigte Waffen-Kauf/-Verkauf gelöst; zwar dürfen Sie u. a. überflüssige Munition in Zahlung geben, aber gekauft werden kann immer nur en bloc (d. h. ein Sammelsurium aus verschiedensten Gewehren, Pistolen, Granaten usw.). Ein windiger Geschäftemacher bietet Ihnen nämlich gelegentlich ein Gesamtpaket an, um das per Gebot gefeilscht wird; ein richtiger „Store" für den hemmungslosen Kaufrausch fehlt also immer nach. Nach wie vor enorm: die Bandbreite der Missionen. Brücken müssen gesprengt, entführte Industriellen-Söhne aufgespürt, Verstecke krimineller Individuen zu Beweiszwecken fotografiert und wertvolle Blaupausen dem rechtmäßigen Besitzer zurückgebracht werden.

An der Stimme sollt ihr sie erkennen

Die Sprachausgabe, eines der coolsten Features von Jagged Alliance, wurde erheblich ausgebaut. Egal ob Sie es mit kaltblütigen Guerilla-Kämpfern, überheblichen Franzosen, pflichtversessenen Deutschen oder naiven Mexikanern zu tun haben - am Tonfall läßt sich bereits einiges über die Mentalität und die derzeitige Stimmung des Söldners ablesen. Nach Angaben des Herstellers enthält das Spiel weit über 6.000 gesprochene Dialog-Zeilen! Obwohl Jagged Alliance am ehesten für die Fortgeschrittenen unter den Strategiespielern in Frage kommt, findet sich auch der Einsteiger dank der unkomplizierten Steuerung nach kürzester Zeit zurecht. Ein siebenteiliges Tutorial zeigt anschau-

Der Editor

Mit dem luxuriös ausgestatteten Editor lassen sich sowohl Szenarien als auch ganze Kampagnen für den Einzel- oder Mehrspieler-Modus gestalten. 18 unterschiedliche „Tile Sets" mit individuellen Texturen und Kacheln für Terrain, Wasser, Bäume, Dächer uvm. sorgen für den individuellen Look jeder Mission. Die Bedienung ist mit einem Malprogramm vergleichbar: Gewünschtes Objekt in der Iconleiste anklicken und dann einfach auf der Karte plazieren. Durch das Ziehen von Grundmauern entstehen ganze Gebäudekomplexe mit nur wenigen Mausklicks. Anschließend werden Zivilisten und Feinde verteilt und deren individuelle Eigenschaften inklusive Ausstattung festgelegt; wichtige Gegenstände wie Waffen, Blaupausen, Disketten, Videocassetten oder Fotos versteckt man in Kisten, Wandschränkchen oder verstaut sie in den Taschen eines Wachpostens. Den Abschluß bildet die Definition eines oder mehrerer Missionsziele (es gibt über 20 verschiedene). Die fertigen Missionen sind gerade mal 28 KB groß und können daher problemlos mit Freunden oder Kollegen ausgetauscht werden.

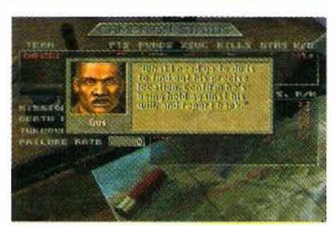






Im Vergleich

	Jagged Alliance	Deadly Games
Grafik	VGA, 320 x 200	VGA, 320 x 200
Szenarien	Dschungel	Dschungel, Wüste, Winter, Stadt
Sprachausgabe	ja	ja
Multiplayer-Modus	nein	ja
Integrierter Editor	nein	ja
Neue Waffen		u. a. 44 Redhawk, 12g Pump Shotgun, Uzi Submachine Gun, Mortar
Inzahlunggabe von Equipment	Nein	Ja
Tutorial	Nein	Ja
Anzahl der Söldner	60	70
Missionen	60	1 Kampagne (ca. 70 Missionen) + ca. 45 Szenarien
Einzeln anwählbare Szenarien	Nein	Ja
Zufall generierte Missionen	Nein	Ja
Kampagne	Ja	Ja
Dauer der Kampagne	Nicht einstellbar	5/10/20 Missionen oder „Unendlich"
Beschränkung der Teamgröße	Nicht einstellbar	1 bis 8
Automatische Rekrutierung	Nein	Ja
Beschränkung der Söldner-Qualität	Nicht einstellbar	3 Kategorien oder alle
Qualität der Ausstattung	Nicht einstellbar	3 Kategorien
Anzahl der Computergegner	Nicht einstellbar	Wenige, einige, viele, alle
Computer-KI	Nicht einstellbar	4 Stufen
Aktionspunkte	Nicht einstellbar	3 Stufen
Blutspuren	Nicht einstellbar	Zuschaltbar
Startkapital	Nicht einstellbar	3 Stufen



Übersichtskarte und Kurz-Briefing leiten jede Ihrer Missionen ein.



Auf dem Inventory-Bildschirm rüsten Sie Ihre Söldner mit Waffen, Medizin-Köfferchen, Munition, schutzsicheren Westen, Helmen uvm. aus.

lich, wie man Türen mit Dietrichen öffnet, verwundete Kriegskameraden versorgt oder mit Richtmikrofonen umgeht. Thema Multiplayer: Bis zu vier Spieler akzeptiert die Netzwerk-Option von Deadly Games. Die eigentliche Herausforderung liegt hier in den unterschiedlichen Missionszielen jedes Teams; während die „Blauen" beispielsweise mit der Beschaffung wichtiger Unterlagen beschäftigt sind, beabsichtigen die „Roten" die Sprengung mehrerer Brücken. Klar, daß sich die Truppen dabei gegenseitig ins Gehege kommen; Allianzen bieten zusätzliche strategische Perspektiven. Egal ob IPX-Netzwerk oder Modem: Für jeden Mitspieler benötigen Sie eine Original-CD-ROM. Damit Sie gleich loslegen können, liegt der Packung fairerweise eine zweite Disk (diese allerdings ohne Solo-Missionen und Editor) bei.

Petra Maueröder ■



Statement



Und wieder um eine Erkenntnis reicher: Deadly Games ist alles, nur kein legitimes Jagged Alliance 2 (worauf sicherlich viele gehofft hatten). Im Grunde genommen ist es eine CD-ROM-gewordene Dreistigkeit - als ob's eine Mission-Disk nicht auch getan hätte. Unverständlich: Die schon 1995 leicht rückständige Aufmachung wurde 1:1 beibehalten. Mehrere Zoomstufen, eine rotierbare Karten-Ansicht? Fehlanzeige. SVGA wäre auf jeden Fall Pflicht gewesen - aus äthetischen Gründen, der Übersicht wegen und zur Erfüllung üblicher Standards in diesem Genre. An der waffenscheinpflichtigen Qualität des Spiels ändert all das aber erstaunlich wenig - auch in Zeiten von Command & Conquer haben die rundenorientierten Kleinkriege mit dem unnachahmlichen „Rambo-Flair" noch immer ihren Reiz. Wenn Ihnen die penible Routen-Planung und das rollenspielähnliche Ausstatten einzelner Charaktere mehr liegen als Echtzeit-Turbulenzen, sind Sie hier genau richtig. Wer genügend Jagged Alliance-Süchtige im Bekanntenkreis hat oder schon immer mal seine eigenen Missionen kreieren wollte, muß Deadly Games natürlich haben. Und auch als Solospieler ist man dank der mitgelieferten Szenarien und Kampagnen einige Wochen ordentlich beschäftigt.

RANKING

Strategie

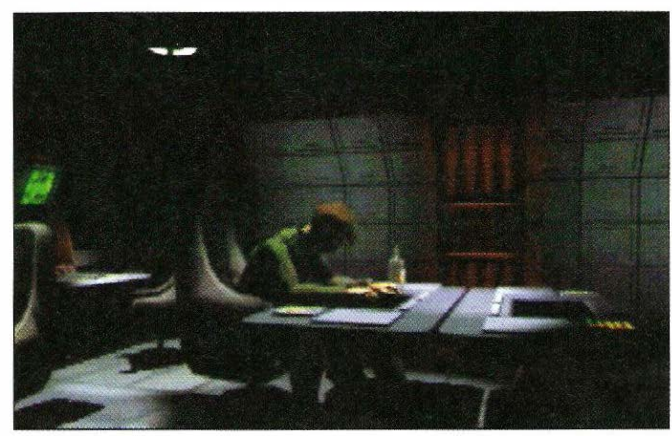
Grafik	50%
Sound	75%
Handling	85%
Spielspaß	86%

Spiel	englisch
Handbuch	englisch
Hersteller	Sir-Tech
Preis	ca. DM 100,-
CD-Advantage	sehr gut

Kommandant Gibson ist mit seinem Frachtschiff schon seit Jahren zwischen den Menschen-Kolonien im All unterwegs. Die Strapazen des Lebens im Weltraum haben ihn gezeichnet, und als ihn ein Hilferuf von Dator V erreicht, ist er wieder einmal angeheitert...

Scorched Planet

Fahruntüchtig



Kommandeur Gibson spricht gern der Flasche zu, und dementsprechend steuert er auch seine Fahrzeuge.



Die schwammige Steuerung verschafft den gegnerischen Voraxianern einen gehörigen Vorteil.



Unpraktische Perspektiven lassen sich in Scorched Planet zuhauf anwählen.

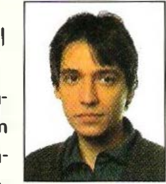
Auf dem Planeten Dator V ist tatsächlich die Hölle los: Voraxianer haben es auf die menschlichen Basen abgesehen und attackieren diese mit ekelerregenden Spinnen, wehrhaften Urvögeln und anderem todbringenden Getier. In der Rolle des Kommandanten Gibson versuchen Sie mit Ihrem Morph-Fahrzeug, das sowohl als Panzer als auch als Kampfjet eingesetzt werden kann, dem wüsten Treiben Einhalt zu gebieten und möglichst viele Kolonisten vor den voraxianischen Horden zu retten.

3D-Eintopf

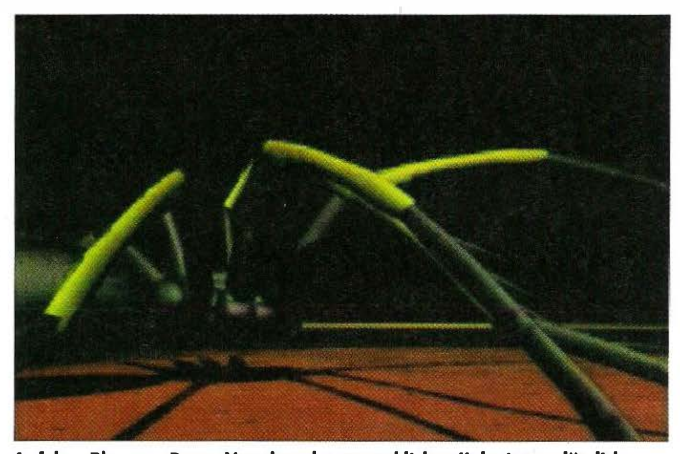
Die Entwickler von Scorched Planet haben sich die aktuellen Highlights der Spieleszene gut angesehen, und so erinnern Intro, Cut-Scenes und Soundtrack frappierend an Command & Conquer, der Flug-Modus entpuppt sich als Mischung aus Magic Carpet und Descent. Für den Panzer-Modus schließlich scheinen Armored Fist und Assault Rigs Pate gestanden zu haben. Sicher, jedes Spiel hat seine Vorbilder, aber Scorched Planet erreicht an keiner Stelle deren Qualität und bietet darüber hinaus auch keinerlei Neuerungen.
Die echtzeitberechnete 3D-Grafik mit 360°-Rundumblick läßt sich im Detailgrad zwar theoretisch an die Rechnerleistung anpassen, wirkt aber selbst in der höchsten Auflösung noch unansehnlich und ruckelt auch auf schnellen Geräten. Die Steuerung des Morph-Fahrzeugs kann per Maus, Joystick oder Tastatur erfolgen, reagiert aber in jedem Fall derart schwammig, daß man Gibsons Vollrausch am Steuer gut nachvollziehen kann. Ärgerlich ist außerdem der mangelnde Bewegungsspielraum des Panzers, dessen Geschützrohr sich nicht einmal auf- und abbewegen läßt. Um den Angreifern aus der Luft nicht hoffnungslos unterlegen zu sein, muß man also ständig zwischen Tank und Jet hin- und hermorphen, was auf die Dauer ziemlich nervt.

Herbert Aichinger ■

Statement



Wieder einmal ein Spiel, das mit einem technisch perfekten Intro Erwartungen weckt, die dann nicht erfüllt werden. Grafisch hinkt Scorched Planet seinen Vorbildern meilenweit hinterher, und die unsaubere Steuerung mit ihrer abenteuerlichen Kollisionsabfrage sorgt fast pausenlos für Frusterlebnisse. Aus der Morph-Idee hätte man mehr machen können.



Auf dem Planeten Dator V stehen den menschlichen Kolonisten plötzlich reichlich unappetitliche Widersacher gegenüber.

SPECS & TECS

VGA	Tastatur
SVGA	Maus
DOS/WIN 3.1	Joystick
WIN 95	SoundBlaster
HD 38 MB	General Midi
CD 468 MB	Audio

REQUIRED
Pentium 90, 16MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM

RECOMMENDED
Pentium 166, 16MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM

MULTIPLAYER
8 Spieler im Netzwerk

RANKING

3D-Action

Grafik	65%
Sound	70%
Handling	45%
Spielspaß	47%

Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Virgin
Preis	ca. DM 120,-
CD-Advantage	gut



Solar Crusade

Independence Night

Nach einem wahren Boom vor einigen Monaten ist es ruhig geworden an der Front der Rebel-Assault-Clones. Jetzt nimmt sich ausgerechnet Infogrames der hungrigen Action-Freaks an und bringt mit Solar Crusade ein kurzweiliges Bollerspiel mit Science-Fiction-Handlung.

Eine gewaltige Macht bedroht das Sonnensystem. Und nur einer kann die Vernichtung allen menschlichen Lebens verhindern. Punkt. Mehr Information braucht man nicht, um sich in das Abenteuer zu stürzen - abgesehen davon ist die Story um den Einfall von Aliens auch nicht gerade einfallsreich. So einfach wie die Rahmenhandlung gestaltet sich der Spielaufbau: in acht verschiedenen Szenarien steuert der Weltenretter einen Raumgleiter durch vorberechnete Render-Filme und schießt auf alles, was ihm entgegenkommt. Das Wort „steuert" ist allerdings nicht ganz der richtige Ausdruck, denn egal welche Verrenkungen man an Joystick oder Maus auch vollzieht, es hat keinerlei Einfluß auf die Flugbahn. Die Aufgabe des Piloten ist lediglich, den Mauscursor über die wirr herumfliegenden Untertassen zu bewegen und wie ein Wilder auf die Feuerknöpfe zu klopfen.

Statement



Wenn ich mir Spiele wie diese anschaue, bin ich eigentlich immer ganz froh, daß der Boom um die Rebel-Assault-Verschnitte schon wieder am Abklingen ist bzw. nie richtig losging - da hilft auch der geplante Zwei-Spieler-Modus nicht. Solar Crusade ist ein stupides Spiel mit mittelmäßiger Grafik und einer völlig sinnlosen Story. Wer genau darauf steht, sollte jetzt schon den Wunschzettel zücken.

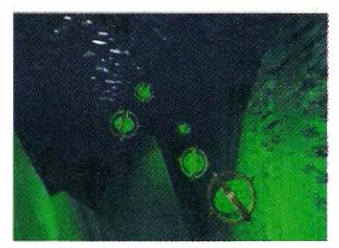
Eigenartige Schauplätze

Die acht Missionen präsentieren sich als mehrere Minuten lange Flugszenen, die abgesehen von der eigenartigen Rahmenhandlung relativ wenig miteinander zu tun haben. Einerseits gibt es die gewohnten Mammut-Schlachten im Weltraum, anderseits gehören auch waghalsige Flüge über „Der-Wüstenplanet"-artige Gebirgsformationen dazu. Als Krönung des Ganzen darf man schließlich noch die Ruinen einer alten Inka-Stadt überfliegen. Derjenige, dem die Augen wegen der VGA-Grafik nicht sofort tränen, darf sich am Ende jedes Levels sogar noch an einem Stage-Boss erfreuen.

Thomas Borovskis ■



In den acht verschiedenen Leveln warten die seltsamsten Gestalten auf das Geschütz des Spielers. Manche sind noch eigenartiger als die Story.



Die Idee mit der Alien-Invasion ist weder neu noch einfallsreich: Independence Day für PC-Spieler.



Schade um die schönen Render-Sequenzen. Teilweise ist das Spiel eine echte Augenweide - allerdings selten.



In wahnsinniger Geschwindigkeit fliegen immer wieder dieselben Raumschiffe am Spieler vorbei. Treffen ist zum Teil reine Glücksache.



SPECS & TECS

VGA	Tastatur
SVGA	Maus
DOS/WIN 3.1	Joystick
WIN 95	SoundBlaster
HD 1 MB	General Midi
CD 650 MB	Audio

REQUIRED
486DX2/66, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM

RECOMMENDED
Pentium 75, 8 MB RAM, 4x-CD-ROM, Local-Bus-Grafikkarte

MULTIPLAYER
1-2 Spieler

RANKING

Action	
Grafik	45%
Sound	68%
Handling	50%
Spielspaß	34%

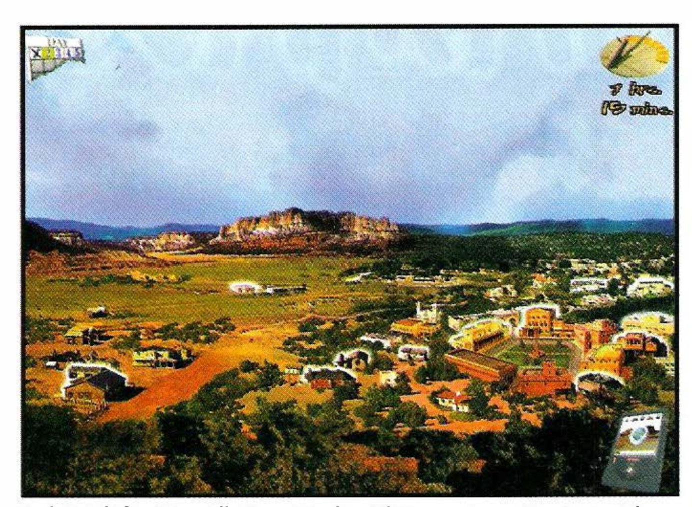
Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Infogrames
Preis	ca. DM 100,-
CD-Advantage	befriedigend



In einem Nest wie Santa Fé ist nichts los, sollte man meinen. Bis man als kleiner Polizeibeamter den Auftrag bekommt, den Mord an einer Indianer-Künstlerin aufzuklären. Dann merkt man erst, wie es unter der idyllischen Oberfläche der Kleinstadt brodelt.

The Elk Moon Murder

Provinzkrimi



Technisch läßt sich an Elk Moon Murder nichts aussetzen: Mit einem einfachen Mausklick erreichen Sie schnell jede gewünschte Location. Die daraufhin präsentierten Videos laufen fullscreen absolut ruckelfrei ab.



Bei den Verhören sitzt man den Zeugen fast immer direkt gegenüber.



Ein Untersuchungshäftling wird in die Zange genommen. Hollywood-Billigproduktionen lassen grüßen.

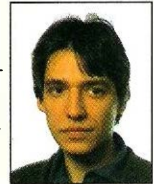
Anna Elk Moon war keine gewöhnliche Künstlerin. Sie war vielseitig interessiert und sehr leidenschaftlich. Sie engagierte sich für das kulturelle Erbe ihrer indianischen Vorfahren, kämpfte gegen die lokale Spielhöllen-Mafia und führte nicht zuletzt ein ausschweifendes Liebesleben, das bei anderen durchaus tiefe Wunden hinterließ. Viele Leute konnten also ein Interesse daran haben, diese schillernde Persönlichkeit aus dem Weg zu räumen. Doch das wird Ihnen erst klar, nachdem Sie eine Reihe der mehr oder weniger exaltierten oder kauzigen Bewohner Santa Fés eingehend befragt haben. Am Ende erscheint Ihnen nahezu jeder verdächtig, und dank Ihres Personal Digital Assistant (eine Art „Polizisten-Newton") haben Sie die Möglichkeit, von Ihren Kollegen auf dem schnellsten Weg Alibis überprüfen oder Fundstücke analysieren zu lassen. Viel Zeit bleibt Ihnen nämlich nicht: haben Sie den Fall nicht innerhalb von fünf Tagen gelöst, übernehmen die Profis vom FBI die Ermittlungen.

Monotoner Polizei-Alltag

Eine Panorama-Aufnahme von Santa Fé bildet für Sie den Ausgangspunkt Ihrer Arbeit. Von hier aus erreichen Sie per Mausklick allmählich immer mehr Locations, und sofort geht es vor einem stimmungsvollen SVGA-Still los mit dem Full Motion-Verhör. Dabei sitzt man den Gesprächspartnern meist Aug' in Auge gegenüber und stellt seine Fragen im Multiple Choice-Verfahren - ziemlich langweilig auf die Dauer. Recht kurz ist das Vergnügen außerdem: mit ein wenig Glück und Intuition können Sie den wahren Mörder der Anna Elk Moon nämlich im Handumdrehen an einem Abend dingfest machen.

Herbert Aichinger ■

Statement



Ein technisch zwar makelloses, aber inhaltlich recht seichtes Plauder-Marathon mit Zeugen ist sicher nicht das, was man von einem guten interaktiven Film erwartet. Zumal über den letztendlichen Erfolg weniger spielerisches Können als vielmehr Kommissar Zufall entscheidet oder der eiserne Wille, diesen Langweiler in mehreren Anläufen zu lösen.



Der „Personal Digital Assistant" leistet einem bei der schnellen Kommunikation mit den Kollegen und bei der Beweismittel-Auswertung gute Dienste.



RANKING

Interaktiver Film

Grafik	73%
Sound	70%
Handling	75%
Spielspaß	49%
Spiel	englisch
Handbuch	englisch
Hersteller	Activision
Preis	ca. DM 120,-
CD-Advantage	sehr gut



Vorsicht - tieffliegende Biker: Road Rash, das The Need for Speed auf zwei Rädern, verquickt beinharten Fahrspaß mit viel Zynismus, kernigen Hardrock-Soundtracks und pompöser HiRes-Grafik. In Kooperation mit der Papyrus Design Group (NASCAR Racing, IndyCar Racing) hat Electronic Arts das populäre 3DO-/PlayStation-Motorrad-Rennspiel exklusiv für Windows 95-PCs umgesetzt.

Road Rash

Das muß kesseln!

Um eventuelle Mißverständnisse von vornherein auszuräumen: Road Rash widmet sich nicht den bekennenden Sonntagsfahrern, die es ungemein prickelnd finden, mit der blankgewienerten Nobel-Harley gemütlich vor sich hinknatternd über die Landstraße zu gondeln. Statt dessen dreht sich hier alles um die japanophilen Plastik-Bomber, die sich normalerweise mit Automobilen der Marke Porsche und BMW die linke Spur auf Deutschlands Autobahnen „teilen". Zur Story: Als Mitglied der Motorrad-Gang im berüchtigten Panzer-Klub lassen Sie sich auf Wettrennen gegen 13 Kumpels ein; auf die Sieger warten neben Ruhm und Ehre auch beachtliche Geldbeträge. Wenn Sie sich das entsprechende Kleingeld zusammengespart haben, dürfen Sie bei „Olleys Feueröfen" Ihr Zweirad für eine leistungsfähigere Maschine (mit unterschiedlichen Vor- und Nachteilen in Sachen Handhabung, Beschleunigung und Höchstgeschwindigkeit) in Zahlung geben.

Höher, schneller, weiter

Auf Ihrem Höllentrip über mehrspurige Landstraßen, entlang belebter Ufer-Promenaden, durch hügeliges Gelände und tiefe Schluchten müssen Sie in erster Linie auf Autos achten, die meist unvermittelt hinter Kurven oder Kuppen auftauchen - und das bei Geschwindigkeiten jenseits der 200 km/h! Fußgänger, Bauarbeiter, Skateboard-Fahrer, Touristen und Vertreter der Landbevölkerung dürfen ohne weitreichende Konsequenzen umgenietet werden. Auch recht nett: Mit Fußtritten und Schlägen lassen sich aufdringliche Nebenher-Fahrer abwimmeln, indem man sie diskret an die Fahrbahnseite drückt, wo sie dann im günstigsten Fall an einer Häuserfront oder einem



Wer auf der Küstenstraße in die Absperrungen rumpelt, wird ins Meer geschleudert - Totalschaden, Spiel zu Ende!



Solche gagigen Zwischengrafiken werden bei Siegen und Niederlagen (hier: Verhaftung) eingeblendet.


Nichts für schwache Gemüter: Eigens für Road Rash wurden einige rauhbeinige AVI-Videos produziert.



Nicht ganz so cool wie in SVGA-Grafik, aber für PCs unter 100 MHz die bessere Wahl: Auch unter VGA (320 x 240) geht die Post ab.



Platz da: Lästige Mitbewerber werden mit einem beherzten Tritt bzw. Faustschlag zur rechten Zeit elegant zur Leitplanke abgedrängt.

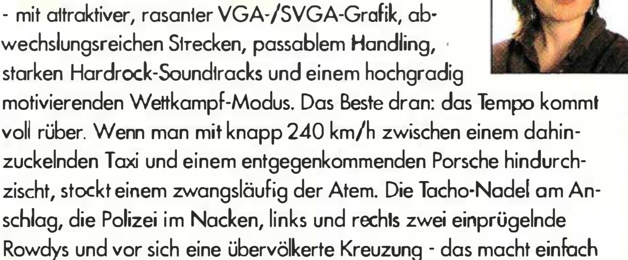
LKW klebenbleiben. Wer stürzt, segelt meterweit durch die Gegend und muß erst wieder seinen fahrbaren Untersatz suchen. Bei zu häufigen Ausrutschern nehmen die Beschädigungen am Motorrad zu, was über kurz oder lang zu einem Totalschaden führt, der mit entsprechenden Reparatur-Kosten verbunden ist. Teuer wird's auch, wenn man nach einem Sturz von einer Polizeistreife aufgegriffen wird.
Mit etwas Übung bekommt man seinen fahrbaren Untersatz gut in den Griff, da die Steuerung (natürlich abhängig vom jeweiligen Motorrad-Typ) etliche Fahrfehler verzeiht. Grund: Die mangelhafte Kollisionsabfrage. Mal kann man mitten durch Scheunen, Lieferwagen und Briefkästen hindurchdonnern, ein andermal bleibt man bereits an einem Baumwipfel hängen, der etwas zu weit in die Fahrbahn ragt.

Raus in die Natur

Road Rash befriedigt so ziemlich alle Ansprüche an ein solches Spiel: Im „Spritztour-Modus" läßt sich eine Runde auf jeder x-beliebigen Strecke drehen - ideal geeignet für den gepflegten Adrenalin-Schub in der Mittagspause. Der Wettkampf-Modus besteht aus insgesamt fünf Levels mit jeweils fünf Einzelrennen, bei denen Sie mindestens Rang 3 belegen müssen. Die Anforderungen nehmen konstant zu: Zum einen werden die Strecken immer länger (bis zu ca. 30 km), es sind mehr Polizeistreifen unterwegs, die Gegner verfügen über schnellere Motorräder, und ganz allgemein steigt der Trubel auf den Straßen. Grafisch bewegt sich Road Rash annähernd auf dem Level von The Need for Speed. Die Auflösung ist zwischen 320 x 240 und 640 x 480 Bildpunkten wählbar und berücksichtigt daher auch Rechner unter 100 MHz. Die Rennstrecke setzt sich aus hochdetaillierten Landschafts-/Gebäude-Texturen und einem 2D-Hintergrund zusammen, die bei Vollgas am realistischsten aussieht. Richtig pixelig wird's allerdings, wenn es den Fahrer von seinem Zweirad fegt und die Fahrzeug- bzw. Personen-Bitmaps in nächster Umgebung grob aufgelöst werden. Weniger schön: Die langen CD-ROM-Ladezeiten (ab 6-fach-Speed wird's erträglich) und die dreieinhalb Animationsphasen der Biker. Versöhnlich stimmt die musikalische Berieselung durch Hardrock-Größen wie Soundgarden, Paw, Swervedriver, Therapy?, Hammerbox und Monster Magnet. Der Haken: die 14 Tracks (leider nicht im Audio-Format) werden nur innerhalb der Menüs abgespult, während des eigentlichen Rennens erklingt Standard-Arcade-Musik. Für Multiplayer-Fans interessant: Im Netzwerk unterstützt Road Rash bis zu acht Spieler, wobei sich die Performance-Einbußen durchaus im Rahmen halten.

Petra Maueröder ■

Statement



Ja, mir san mit'm Radl da: Mit Road Rash installieren Sie sich das beste, weil bislang einzige wirklich brauchbare PC-Motorrad-Rennspiel auf der Festplatte - mit attraktiver, rasanter VGA-/SVGA-Grafik, abwechslungsreichen Strecken, passablem Handling, starken Hardrock-Soundtracks und einem hochgradig motivierenden Wettkampf-Modus. Das Beste dran: das Tempo kommt voll rüber. Wenn man mit knapp 240 km/h zwischen einem dahinzuckelnden Taxi und einem entgegenkommenden Porsche hindurchzischt, stockt einem zwangsläufig der Atem. Die Tacho-Nadel am Anschlag, die Polizei im Nacken, links und rechts zwei einprügelnde Rowdys und vor sich eine übervölkerte Kreuzung - das macht einfach Laune, da kann man über die nicht wegzudiskutierenden optischen und steuerungstechnischen Schönheitsfehler denken, was man will. Kaufen oder nicht? Bleifuß 2 und die Special Edition von The Need for Speed sind über's Genre gesehen klar besser. Eingeschworene Zweirad-Fans erwartet hingegen eine zünftige Raserei ohne jeden übertriebenen Simulations-Anspruch und mit einem nicht zu unterschätzenden Sucht-Faktor.

SPECS & TECS



VGA	Tastatur ●
● SVGA	Maus ●
DOS/WIN 3.1	Joystick ●
● WIN 95	SoundBlaster ●
HD 36 MB	General Midi
CD 310 MB	Audio

REQUIRED
486DX2/66, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM

RECOMMENDED
Pentium 100, 16 MB RAM, 6-fach-CD-ROM

MULTIPLAYER
Modem, Netzwerk (8 Spieler)

RANKING

Rennspiel

Grafik	80%
Sound	85%
Handling	75%
Spielspaß	**81%**

Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Electronic Arts
Preis	ca. DM 100,-
CD-Advantage	gut



Necrodome

Donnerkuppel

Necrodome wurde von Raven in Zusammenarbeit mit SSI und Mindscape entwickelt. Bei dieser Kombination kann eigentlich nicht viel schiefgehen, schließlich sind alle drei Unternehmen lang genug im Geschäft, um zu wissen, wie man ein motivierendes Spiel programmiert.

Necrodome spielt nach dem dritten Weltkrieg. Obwohl die Erde durch den Einsatz von Atomwaffen fast völlig zerstört wurde, ist es einem großen Teil der Menschheit gelungen, die Apokalypse zu überleben. An altbewährte Regierungsformen ist allerdings nicht mehr zu denken - Chaos regiert die Städte. Dementsprechend ist das Verlangen nach makaberen Formen der Unterhaltung: in riesigen Arenen schlagen sich bis an die Zähne bewaffnete Gladiatoren die Köpfe bzw. die Windschutzscheibe ein. An Bord eines futuristischen Vehikels (ein ultraschneller Kampfjeep) namens „Raider" versuchen Sie, möglichst viele Kontrahenten auszuschalten, um als Sieger aus dem Wettkampf hervorzugehen. Insgesamt gibt es 30 verschiedene Schauplätze, unter anderem Eislandschaften, Wüstengebiete und Lavaterritorien. Um den anderen unmißverständlich klarzumachen, wer Herr im Haus ist, stehen zahlreiche Waffensysteme zur Verfügung. Der Clou: die Fahrzeuge bei Necrodome sind mit einer Doppelbewaffnung ausgestattet. Mit einer fest montierten Kanone können Sie die Gegner während der Fahrt unter Beschuß nehmen, mit dem frei beweglichen Lasergeschütz sind Sie aber außerdem in der Lage, entferntere Gladiatoren anzuvisieren. Diese Option kommt im Multiplayer-Spiel erst richtig zur Geltung: während der eine Spieler sich mit der Steuerung des bulligen Kampfjeeps auseinandersetzt, kann der andere Spieler die Kontrolle über das Bordgeschütz übernehmen. Natürlich besteht auch die Möglichkeit, ein reines „Deathmatch" auszutragen. Sollte Ihr Raider zu stark beschädigt sein (durch Einsammeln von Extras läßt sich dies aber sehr leicht beheben), können Sie auch das Fahrzeug verlassen und zu Fuß weiterkämpfen.

Oliver Menne ■

Statement



Necrodome hat sehr gute Ansatzpunkte, wirkt aber aufgrund der nicht gerade überzeugen Optik etwas altbacken. Die Hardware-Anforderungen sind erstaunlich hoch, denn selbst auf einem Pentium 166 stellt sich im VGA-Modus noch kein flüssiges Scrolling ein. Wer über einen sehr, sehr schnellen Rechner verfügt und Actionspiele in sein Herz geschlossen hat, sollte aber dennoch einen Blick riskieren.



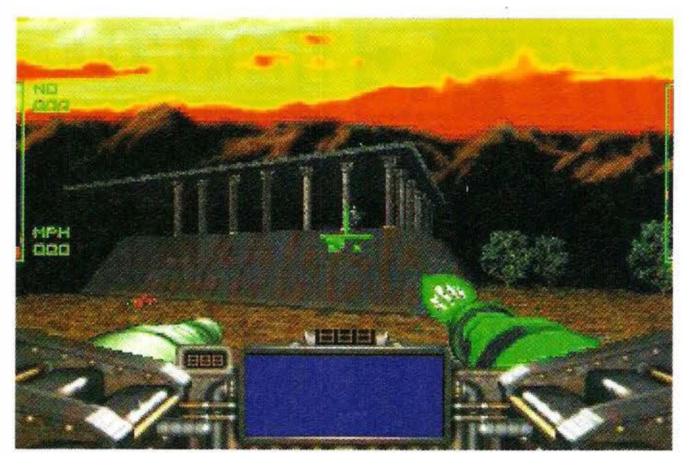
Die gewaltigen Explosionen können über die recht langsame Grafik-Engine kaum hinwegtrösten. Selbst unter VGA wird's nicht viel besser.



Ein Gladiator nimmt einen Raider unter Beschuß. Necrodome bietet verschiedene Kameraperspektiven und Blickwinkel.



Die riesigen Arenen belasten den Prozessor ungemein, das Resultat ist eine niedrige Spielgeschwindigkeit.



Mit dem Lasergeschütz können Sie weit entfernte Ziele auf's Korn nehmen. Allerdings läßt sich der Raider nun nicht mehr steuern.



SPECS & TECS

VGA	Tastatur
SVGA	Maus
DOS/WIN 3.1	Joystick
WIN 95	SoundBlaster
HD 15 MB	General Midi
CD 20 MB	Audio

REQUIRED
Pentium 60, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM

RECOMMENDED
Pentium 166, 16 MB RAM, DoubleSpeed, Windows 3.1

MULTIPLAYER
zwei Spieler über Netzwerk, Modem, Nullmodem

RANKING

3D-Action

Grafik	40%
Sound	75%
Handling	59%
Spielspaß	**59%**

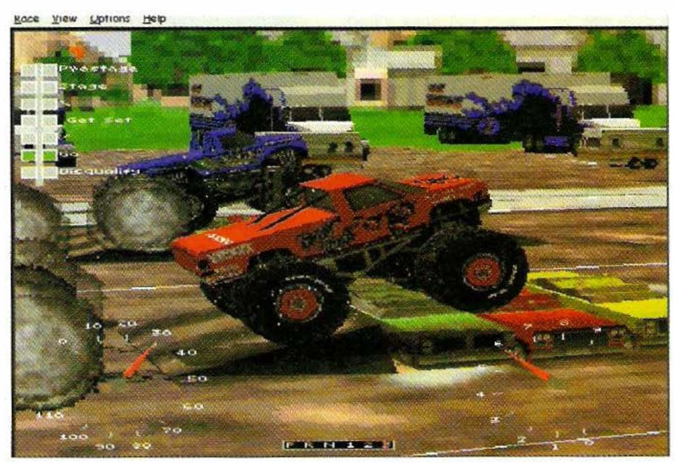
Spiel	englisch
Handbuch	englisch
Hersteller	Raven Software
Preis	ca. DM 100,-
CD-Advantage	mangelhaft



Wenn nicht gerade Hulk Hogan mit einem Monster Truck auf einem Hausdach herumfährt, erscheint dieser Sport eigentlich äußerst langweilig. Einige Meter strikt geradeaus fahren und dabei über ein bis zwei Hindernisse springen kann doch eigentlich jeder, oder?

Monster Truck Madness

Monströs



Das Dragrace ist oftmals ein Fall für das Fotofinish, meist entscheiden lediglich Hundertstelsekunden über Sieg und Niederlage.



Zur Abstimmung eines Fahrzeugs gibt es leider nur sehr wenige Optionen.



Die Sekunden vor dem Start machen den Großteil der Spannung aus.

In der Tat stellt sich das aus dem Fernsehen bekannte Dragrace als reines Reaktionsspiel heraus. Man stellt sein Fahrzeug an die Ziellinie, wartet darauf, daß die Ampel auf grün schaltet, gibt so schnell wie möglich Gas und sieht zu, daß man als Erster durch das Ziel kommt. Da es dabei um Hundertstelsekunden geht, sind gute Reaktionen für ein Weiterkommen (gespielt wird im K.O.-System) dringend erforderlich. Langwieriger, aber auch weitaus unterhaltsamer sind die drei anderen Rennmodi. Im Circuit fährt man auf einer relativ kurzen Rennstrecke gegen andere Monstertrucks. Dabei muß man seinen ungelenken und hüpfenden Truck über unterschiedlichste Fahrbahnbeläge jagen, Bodenunebenheiten am Fahrbahnrand verursachen dabei schon einmal einen Salto oder eine Kopflandung. Das sogenannte Rallye ähnelt dem Circuit spielerisch bis aufs Haar, lediglich die Strecken sind um einiges länger und anspruchsvoller.

Monsterhardware

Der ansprechendste Modus jedoch ist das Turnier. Hierbei handelt es sich um eine frei definierbare Zusammenstellung mehrerer Drags, Circuits und Rallyes. Erst im Turnier-Modus läßt sich zeigen, ob man sein individuell einstellbares Fahrzeug auch wirklich beherrscht.

Microsoft Games kann mit Monster Truck Madness durchaus zeigen, daß auch unter Windows 95 laute und farbenprächtige Programme mit aufwendig texturierten 3D-Objekten machbar sind. Dank DirectX wird jede Fähigkeit der Hardware bis aufs letzte Bit ausgenutzt - vorausgesetzt, man hat jede Menge davon. Die exorbitanten Hardware-Anforderungen beweisen aber leider, daß Bill Gates´ schöne und nur theoretisch problemlose bunte Spielewelt mit viel Geld erkauft werden muß.

Harald Wagner ■

Statement



Mit Monster Truck Madness ist es Microsoft gelungen, eine wirklich neue Spielidee zu präsentieren. Auch grafisch gehört das Spiel zur Oberklasse, ob die Monster Trucks jedoch wirklich nur so wenig Fahrgefühl vermitteln wie diese Simulation es vermag, läßt sich leider schwer überprüfen. Der eigentliche Schwachpunkt des Spiels ist die Notwendigkeit, seinen PC mit modernster Hardware vollzustopfen.



Mit einem Monster Truck zu fahren, kann durchaus Spaß machen. Schilder und Fahrbahnbegrenzungen können nach Belieben umgewalzt werden.



SPECS & TECS

VGA	Tastatur
SVGA	Maus
DOS/WIN 3.1	Joystick
WIN 95	SoundBlaster
HD 20 MB	General Midi
CD 220 MB	Audio

REQUIRED
Pentium 100, 16 MB RAM, SingleSpeed-CD-ROM

RECOMMENDED
Pentium 166, 32 MB RAM, SingleSpeed-CD-ROM

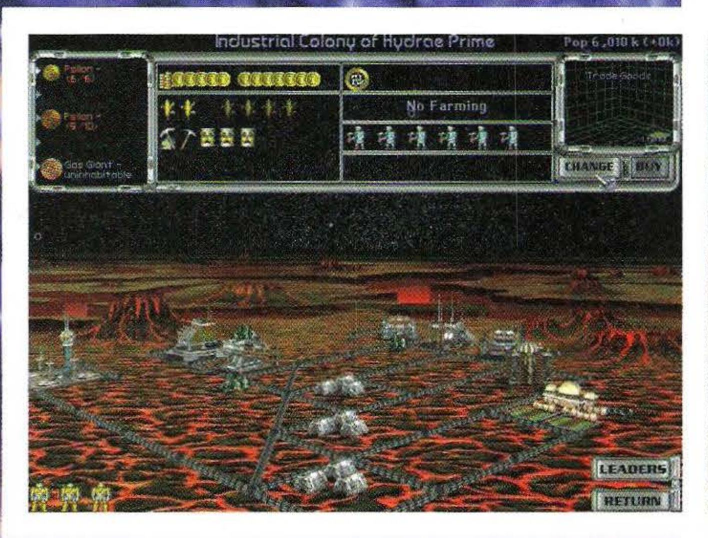
MULTIPLAYER
bis zu acht Spieler im Netz

RANKING

Rennspiel

Grafik	78%
Sound	80%
Handling	75%
Spielspaß	76%

Spiel	englisch
Handbuch	englisch
Hersteller	Microsoft
Preis	ca. DM 100,-
CD-Advantage	gut





Schon allein optisch unterscheiden sich die Planeten-Oberflächen; auf einem Lava-Planeten (links) ist natürlich keine Landwirtschaft möglich. Zumindest den Civilization-Spielern dürfte die Kolonie-Ansicht bekannt vorkommen.

Master of Orion 2: Battle of Antares

Space Quest

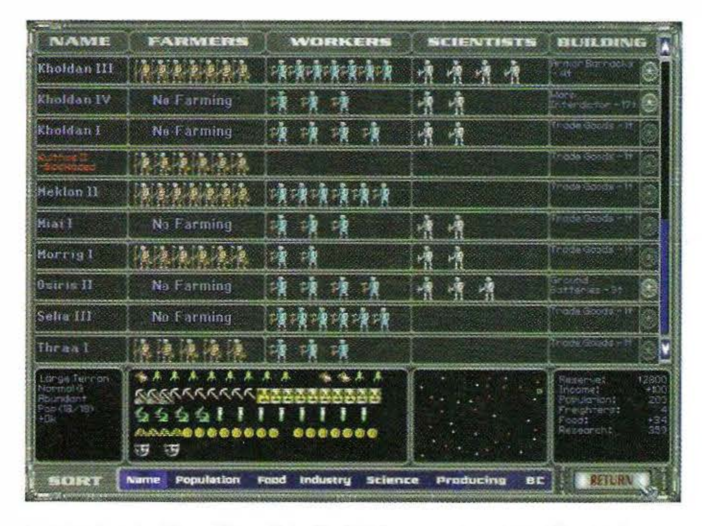
Jetzt kommen sie wieder, die besinnlichen Herbst-Tage, an denen man sich in die warme Stube zurückzieht und sich Stunden voller Frohsinn mit einem kurzweiligen Strategiespiel gönnt. Das ist ganz nach Ihrem Geschmack? Dann hätten wir was für Sie: Master of Orion 2, sehnsüchtig erwarteter Nachfolger eines der beliebtesten und preisgekröntesten Science Fiction-Strategiespiele überhaupt, wurde endlich fertiggestellt und übertrifft stellenweise sogar Civilization 2. Wir sagen Ihnen, warum.

Strategie light bekommen Sie von Westwood oder Blizzard, aber bestimmt nicht bei SimTex - ein Team, das in Fachkreisen durch Schwerkaliber wie Master of Magic (kurz: MOM) und eben Master of Orion bescheidenen Ruhm erlangt hat. Die beiden bekanntesten Titel dieses Labels (nach wie vor unter den Fittichen von MicroProse) basieren auf einem ähnlichen Konzept wie Civilizotion: Mon organisiert das Wohlergehen seiner Untertanen, erkundet die Umgebung, kümmert sich rührend um seine Kolonien, entwickelt neue Technologien, pflegt Kontakte zu benachbarten Völkern und schickt Armeen los, auf daß sie das eigene Territorium erweitern und die Provinzen verteidigen. Insofern hat sich an den Eckpfeilern von Master of Orion 2 praktisch nichts geändert. Bei der Entwicklung des zweiten Teils stand vielmehr die „Modellpflege" im Vordergrund.

Aliens nach Art des Hauses

Wie funktioniert Master of Orion 2? Beim Spielstart dürfen Sie sich erst mal durch etliche Menüs klicken und Voreinstellungen anpassen; dazu gehören u. a. Schwierigkeitsgrad, Anzahl der Computergegner, Größe und Alter des Universums und der technologische Standard. Ebenfalls wichtig: Die Wahl einer von 13 außerirdischen Rassen (drei mehr als bei MOO), deren Führung Sie übernehmen; individuelle Stärken und Schwächen in Sachen Regierungsform, Forschung, Weltraumkampf, Diplomatie, Produktion usw. wollen sorgfältig abgewägt werden. Wer sich mit keinem Völkchen so recht anfreunden kann, erschafft sich einfach eine „Custom Race" mit frei wählbaren Eigenschaften. Bei „kreativen" Rassen werden z. B. ganze Forschungsgebiete auf einmal von den Wissenschaftlern bearbeitet, was zu schnelleren Ergebnissen führt; ansonsten müßten Sie nämlich jede Anwendung einzeln entwickeln lassen. Anschließend finden Sie sich inmitten des Universums in einem von Dutzenden von Sternensystemen wieder, die ihrerseits aus einzelnen Planeten (entweder riesige Gaswolken oder bewohnbare Sterne) bestehen. Auf einem dieser Gestirne haben Sie sich bereits häuslich nieder-





Wie in einer herkömmlichen Datenbank bekommen Sie Ihre Kolonien übersichtlich nach beliebigen Kriterien aufgelistet. In der rechten Spalte informiert Sie das Programm über die in Bau befindlichen Objekte.

gelassen und eine beschauliche Kolonie gegründet, die Sie sukzessive mit Bauwerken aller Art (Universität, Kasernen, Hangars usw.) ausstatten. Ihre Farmer sorgen dafür, daß sich die Bevölkerung rasch vermehrt; die Arbeiter sind für den Bau von Raumschiffen und Gebäuden verantwortlich, während sich die Wissenschaftler der Forschung widmen. Wenn Ihr Volk Hunger leidet, können Sie z. B. einige „Scientists" via Drag & Drop abziehen und den Bestand an Bauern aufstocken.

Kleine Geschenke erhalten die Freundschaft

Mit Raumschiffen der Kategorie „Scout" lassen Sie die Planeten in der Umgebung ansteuern und gründen bei Vorhandensein eines „Colony Ships" neue Siedlungen. Die Art des jeweiligen Himmelskörpers (Klima, Gravitation, Vorkommen an Mineralien etc.) legt fest, für welche An-

Auf einen Blick

Die wichtigsten Neuerungen im Vergleich zu Master of Orion 1:

- Genauere Kontrolle bei Weltraumkämpfen
- Drei zusätzliche Alien-Rassen (Gnolams, Trilarians, Elerians)
- Erheblich mehr Technologien und Gebäude
- Erschaffung individueller Rassen
- Erweitertes Diplomatie-System
- Kapern gegnerischer Raumschiffe, Eroberung von Planeten durch Infanterie
- Mehrere Zoomstufen für die Galaxis-Ansicht
- Multiployer-Optionen (Netzwerk, Modem, mehrere Spieler an einem PC)
- Stark verbesserte Grafik (SVGA, gerenderte Gebäude)
- Sternensysteme bestehen aus mehreren Planeten
- Superhelden à la Master of Magic
- Überarbeitetes Interface mit Links zwischen den Menüs
- Umfangreichere Ausstattung von Raumschiffen

Führungskräfte

Von Zeit zu Zeit melden sich bei Ihnen vagabundierende Superhelden und begehren einen Job. Die Crux dabei: durch die geforderte „Ablösesumme" und die Unterhaltskosten wird Ihr Budget bei einem Dienstantritt mehr oder minder stark belastet. Als Gegenleistung pushen diese Spezialisten z. B. die Produktion, die Moral oder die Forschung. Neben den „Colony Leaders" gibt es auch „Ship Leaders", die einem Raumschiff bzw. einer Flotte zugeteilt werden und beispielsweise die Trefferquote der Waffensysteme erhöhen. Die Superheroes gehören zu den beliebtesten Features von Master of Magic und wurden deshalb auch bei MOO2 eingeführt.







Im Endeffekt taugen die variantenreichen Planetenansichten nur zur Zierde; alle wichtigen Entscheidungen können auch auf den wesentlich schmuckloseren, dafür aber ergonomischeren Tabellen-Ansichten abgewickelt werden.

Die Diplomatie-Abteilung zum Zwecke der zeitweiligen Völker-Verständigung wurde im Vergleich zu Master of Orion 1 erheblich erweitert. Selbst Handelsabkommen stellen jetzt kein Problem mehr dar.





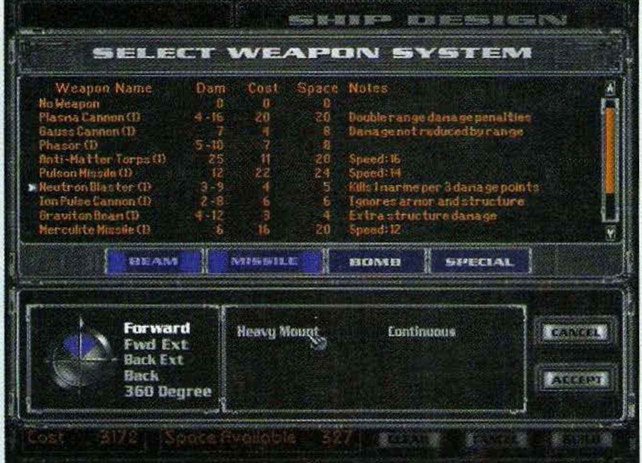
Mausklick genügt: Wenn Sie ein Raumschiff vom einen Planeten zum anderen schicken möchten, genügt die Festlegung des Ziels. Auf der Abbildung links: Auch alle unbesiedelten Gestirne werden fein säuberlich aufgeführt.

wendung dieser hauptsächlich in Frage kommt. Beim Kontakt mit Außerirdischen sollten Sie anfangs möglichst den Pazifisten vorheucheln und Ihre Partner mit Friedensverträgen, Forschungs- und Handels-Abkommen sowie kleinen Geschenken (Geld, Technologie) bei Laune halten. Bei entsprechender Macht kann man es sich erlauben, Forderungen zu stellen oder einen Krieg anzuzetteln. In diesem Fall lohnt es sich, starke Verbündete zu haben oder sich zumindest per Nicht-Angriffspakt mit unbeteiligten Völkern den Rücken freizuhalten. Entscheidend ist dabei die Verfolgung eines konkreten Spielziels. Herkömmliche Methode: Sie vernichten sämtliche Gegner mit Waffengewalt. Oder Sie schaffen sich so viele Freunde und Bewunderer, daß Sie bei den regelmäßig stattfindenden Wahlen zum Herrscher der Galaxis gewählt werden. Die Bedeutung des Untertitels

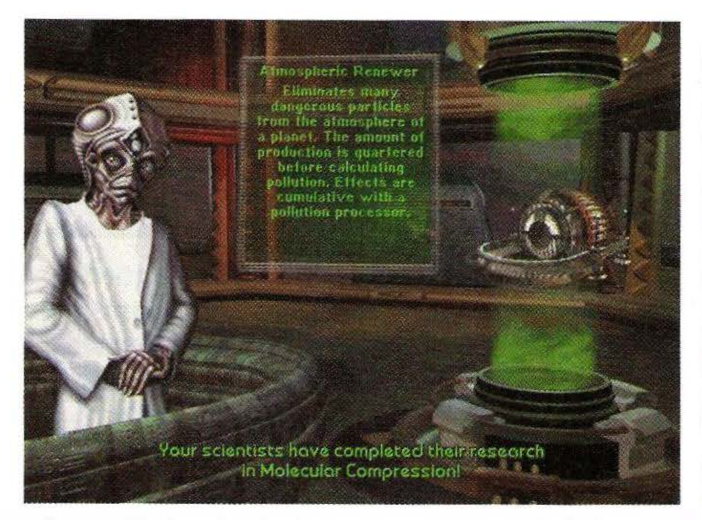
Raumschiff-Design

Wie mit einem Baukasten dürfen Sie Ihre Raumschiffe individuell mit Waffensystemen bestücken; je wirkungsvollere Anlagen Sie einbauen, desto länger dauert die Herstellung. Aus sechs verschiedenen Grundmodellen (vom kleinen Abfangjäger bis zum mächtigen „Todesstern", der ganze Planeten auf einen Schlag vernichtet) bastelt man sich abhängig von den erforschten Komponenten eine persönliche Flotte. Einige Zutaten wie die Triebwerke, die gesamte Elektronik oder Schutzschilde werden automatisch nach dem neuesten Stand der Technik hinzugefügt.









Bei einem technologischen Durchbruch melden sich Ihre Wissenschaftler zu Wort und präsentieren stolz ihre jüngsten Erkenntnisse, die Sie ab diesem Zeitpunkt auf den Planeten produzieren dürfen.

„Battle of Antares" werden Sie ebenfalls bald am eigenen Leib spüren: Fanatische Außerirdische aus einer anderen Dimension, die sogenannten „Antarans", streben die Ausrottung allen Lebens im Universum an; wenn Sie die Heimat dieser Rasse ausfindig machen und erobern, können Sie deren technologischen Wissens-Vorsprung nutzen.

Per Stadthalter durch die Galaxis

Die bisherige Benutzeroberfläche wurde einem extensiven Facelifting unterzogen: Die höhere Auflösung (640 x 480 Bildpunkte) hat natürlich den Vorteil, daß mehr Informationen auf dem Bildschirm untergebracht werden können. Auch wenn man zwischen all den nüchternen Auflistungen eine Unmenge hübsch gerenderter Gebäude sowie weniger hübsche, weil ungelenke Alien-Animationen entdeckt: Kompromißlose Funktionalität hatte Vorrang vor (scheinbar) überflüssigem High-Tech-Styling à la Ascendancy. Nützlich: die meisten Bildschirme und Menüs sind miteinander durch Buttons verknüpft, so daß Sie blitzschnell von einem Screen zum anderen wechseln können. Trotz dieser „Abkürzungen" sind einige Vorgänge etwas umständlich gelöst worden - manchmal sind zwei, drei Mausklicks nötig, obwohl es eigentlich auch ein einziger tun würde. Ungemein praktisch ist hingegen die kontextsensitive Online-Hilfe per rechtem Mausklick, die das langwierige Nachblättern im Handbuch erspart.
Trotz der unbestrittenen Vorzüge, die sich durch die enorme Spieltiefe ergeben: Wenn Sie in erster Linie auf aparte Grafik und Instant-Spielspaß Wert legen, sollten Sie sich nach Alternativen umschauen. Wer's eine Spur unkomplizierter mag, greift zu Ascendancy oder wartet mit dem Kauf zumindest bis zum Erscheinen des ähnlichen Deadlock von Accolade. Hexagon-Strategen werden demnächst mit Star General gewohnt kompetent von SSI versorgt, Weltraum-Handel pur bietet beispielsweise Sierras Space Bucks. Falls Sie lieber festen Boden unter den Füßen haben als durch die Galaxis tingeln, dann ist das obendrein leicht zugängliche Civilization 2 immer noch das Maß aller Dinge.

Petra Maueröder ■

Der Kampf-Bildschirm





Grundsätzlich verfolgen alle beteiligten Rassen weitgehend egoistische Ziele und werden Ihnen deshalb bald auf den Pelz rücken. Dann zeigt sich, was Ihre Verteidigungs-Stellungen und die Kampf-Raumschiffe wirklich drauf haben, die man zuvor auf und um eine Kolonie stationiert hat. Die rundenweise ablaufende Schlacht wird optional automatisch abgewickelt; erfolgsversprechender ist es aber in jedem Fall, wenn Sie Ihre Flotten selbst steuern und die Missiles und Laser gezielt abfeuern. Wenn Sie Ihrerseits bei einem Angriff einen Planeten überrumpeln, können Sie ihn wahlweise durch Bombardement zerbröseln oder per Transporter Fußtruppen absetzen, die sich die Siedlung unter den Nagel reißen.

Statement



Bringen wir zunächst die unangenehmen Aspekte von Master of Orion 2 hinter uns. Die Frage „Ist das auch was für Einsteiger und Gelegenheits-Spieler?" können wir mit einem warnenden „Nein!" beantworten. Denn Neulinge ohne MOO-/MOM-Vorkenntnisse werden von Anfang an mit der ausufernden Komplexität dieses Spiels konfrontiert; nur versierte Profis wissen das durchdachte Spielsystem mit den praktischen „Links" zwischen den einzelnen Bildschirmen zu schätzen. Wer bislang „nur" Echtzeit-Strategie gewohnt ist, wird mit diesem Programm nicht glücklich. Zweiter Punkt: Präsentation. Irgendwie hat es sich eingebürgert, daß auf Runden basierende Strategiespiele grundsätzlich den Bodensatz des grafisch Möglichen darstellen dürfen. Master of Orion 2 ist wieder so ein Fall. Erde an SimTex: Das hätte man doch schöner hinkriegen können, oder? Davon abgesehen ist auch Teil 3 der „Master of ..."-Serie ein Gedicht - selten so ein vielseitiges Spiel mit derart weitreichenden Möglichkeiten gesehen. Was mir besonders gefällt: das bewährte Master of Orion-Konzept wurde behutsam um bislang vermißte Features (z. B. das Raumschiff-Design) und beliebte Features aus MOM ergänzt - Evolution statt Revolution eben. Der hohe spielerische Nährwert macht MOO2 vor allem langfristig gesehen ausgesprochen kaufenswert; für experimentierfreudige Strategen gibt es außer Civilization 2 derzeit keine ergiebigere Spielwiese.

SPECS & TECS

VGA	Tastatur ●
● SVGA	Maus ●
● DOS/WIN 3.1	Joystick
WIN 95	SoundBlaster ●
HD 80 MB	General Midi
CD 379 MB	Audio

REQUIRED
486DX33, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM

RECOMMENDED
Pentium 60, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM

MULTIPLAYER
Modem, Netzwerk (acht Spieler), zwei Spieler an einem PC

RANKING

Strategie

Grafik	70%
Sound	55%
Handling	90%
Spielspaß	88%

Spiel	englisch
Handbuch	deutsch
Hersteller	MicroProse
Preis	ca. DM 100,-
CD-Advantage	befriedigend



Total Control

Expansionsdrang

Im 30. Jahrhundert erlebt der heutzutage beinahe totgeglaubte Imperialismus eine neue Blüte: nach der Entdeckung eines neuen Planeten stürzen sich sechs „Sternenkorporationen" dort in eine unerbittliche Schlacht um Land und Rohstoffe.

Auch Sie werden auf den ressourcenreichen Himmelskörper entsandt und sollen im Auftrag Ihres Unternehmens die hartnäckigen Konkurrenten von dessen Oberfläche fegen. Dazu werden Sie von Ihrer Korporation mit einer Basis ausgestattet, die Ihnen Überleben und möglichst weitreichende Expansion ermöglichen soll. Sie verfügen über eine anfangs noch bescheidene Luftabwehr, eine Roboterproduktion, diverse Minen zur Ausbeutung der Bodenschätze und vieles mehr. Wenn Sie diesen Stützpunkt erst einmal zu einer wehrhaften Festung mit effektiv arbeitender Produktion ausgebaut haben, können Sie darangehen, auf dem Planeten weitere Basen zu errichten. Lassen Sie dabei jedoch nie Ihre rührigen Widersacher aus den Augen...

Statement

Im Gegensatz zu harten Brocken wie Master of Orion 2 ist Total Control auch für diejenigen interessant, die zum ersten Mal einen Planeten besiedeln wollen. Dank der Beschränkung auf einen Himmelskörper und der gut durchdachten Menüstruktur verliert man nie den Überblick und hat dennoch alle Hände voll zu tun. Sehr unterhaltsam für Gelegenheits-Strategen.

Nomen est omen

Das Echtzeit-Strategiespiel Total Control macht seinem Namen wirklich alle Ehre: es gibt fast nichts, was Sie bei der Planeten-Eroberung dem Zufall überlassen müßten. Neben dem altbekannten Prinzip des Basis-Aufbaus mit einer breiten Palette an Nutzbauten können Sie z. B. auch die Forschung mit angeheuerten Programmierern vorantreiben und haben obendrein noch eine sehr differenzierte Befehlsgewalt über Luft- und Boden-Kampfverbände. Wer sich jedoch nicht um alles selbst kümmern will, kann das Errichten von Gebäuden oder die Führung der Streitkräfte auch an den Computer delegieren.
Gesteuert wird der planetarische Verdrängungswettbewerb per Mausklick über eine Reihe von sehr „aufgeräumten", aber grafisch unspektakulären Menü-Bildschirmen. Eine dezente Soundkulisse trägt ebenfalls zum positiven Gesamteindruck bei.

Herbert Aichinger ■



Mit einem simplen Mausklick ruft man alle notwendigen Infos zu den Einheiten auf, die man in den Fabriken seiner Basis produzieren kann.



Die Planetenkarte wird zu Beginn eines neuen Spiels per Zufall generiert. Hier haben Sie den vollen Überblick u. a. bei Luftkämpfen.



In Ihren Basen können Sie für jedes Gebäude ganz individuelle Einstellungen vornehmen.



Je nachdem, wie fortgeschritten Ihre Fabriken bereits sind, können Sie nach und nach immer effektivere Flugzeuge, Waffen oder Roboter herstellen.



SPECS & TECS

VGA	Tastatur
SVGA	Maus
DOS/WIN 3.1	Joystick
WIN 95	SoundBlaster
HD 60 MB	General Midi
CD 186 MB	Audio

REQUIRED
486SX33, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM

RECOMMENDED
486DX2/66, 16 MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM

MULTIPLAYER
keine Multiplayer-Option



RANKING

Strategie

Grafik	71%
Sound	65%
Handling	77%
Spielspaß	64%

Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Software 2000
Preis	ca. DM 120,-
CD-Advantage	ausreichend



Deadly Tide

Rausch der Tiefe

Microsoft schießt eine volle Breitseite auf die vorweihnachtlich gefüllten Software-Regale. Neben Simulationen und 3D-Ballerspielen wagt sich der Softwaregigant auch an das etwas weniger populäre Genre der Arcade-Actionspiele.

Independence Day, der Science Fiction-Film, der auf der ganzen Welt eine UFO-Paranoia auslöst, scheint auch die Spieldesigner bei Microsoft beeinflußt zu haben. Eines Tages ist es soweit: eine Armada von riesigen Raumschiffen besucht die Erde, die irdischen Raumjäger können nichts gegen die Eindringlinge ausrichten. Anders als in dem Film beginnen die Außerirdischen aber nicht sofort mit der Zerstörung der Erde, sondern machen sich erst einmal auf dem Meeresboden breit.
Die Menschheit entwickelt daraufhin schwerbewaffnete Unterwassergleiter, baut um die feindlichen Siedlungen Beobachtungsstationen und probt für den Ernstfall. Nach langer Zeit der nahezu friedlichen Koexistenz halten es die Eindringlinge nicht mehr aus: Tausende winziger Gleiter starten Angriffe auf die menschlichen Installationen, durch die hohe Anzahl wird die relativ geringe Feuerkraft der Gleiter wettgemacht.

Statement

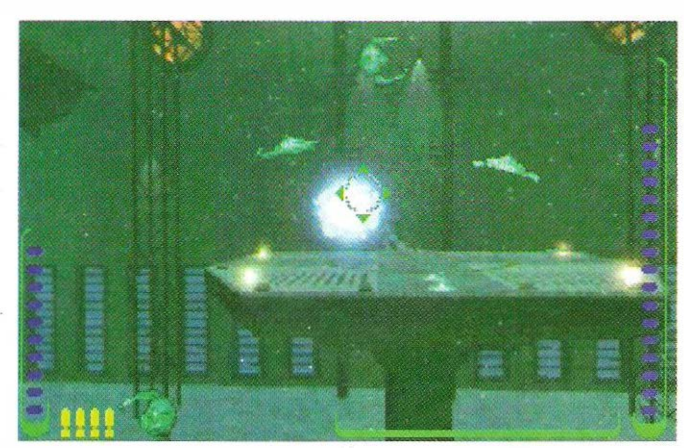


Deadly Tide ist ein grafisch aufgewertetes Remake von Cyberia - wer also wie beim Vorbild zugunsten der besseren Grafik auf die Bewegungsfreiheit verzichten kann, wird an diesem Spiel Gefallen finden. Auch die große Zahl an Missionen kann man Deadly Tide zugutehalten, abwechslungsreicher hätten diese jedoch schon sein müssen, um den Spieler auf Dauer motivieren zu können.

Autopilot

Der Spieler übernimmt die Rolle eines menschlichen Gleiterpiloten. Der Gleiter selbst wird vom Computer durch die unterseeischen Gebäude gesteuert, nur das Zielen und Schießen bleibt unter dem Einfluß des Spielers. An taktisch besonders wichtigen Stellen hält der Gleiter an, in diesen Augenblicken läßt er sich vom Spieler in alle Richtungen drehen, um ein möglichst weites Feld unter Beschuß nehmen zu können. Die Bewaffnung besteht nur aus einigen Torpedos und einem sich entladenden Laser, wildes Geballere ist also nicht gefragt. Auf den vier CD-ROMs befinden sich keinerlei Audiotracks, sie sind nur mit Missionsdaten gefüllt. Für langen Spielspaß ist also gesorgt.

Harald Wagner ■



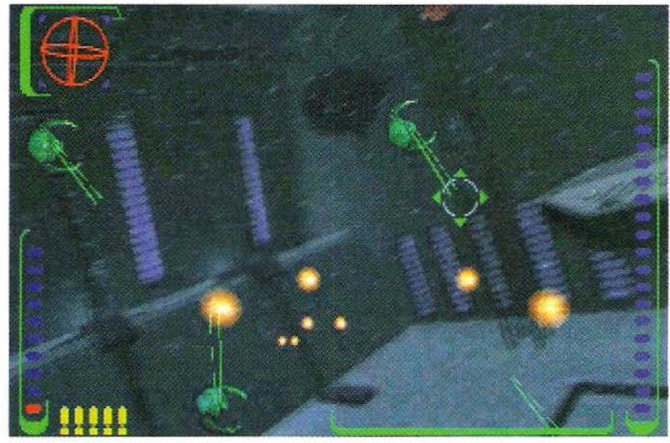
Unter Wasser bewegt man sich um einiges langsamer als im vertrauten Weltraum, auch die Torpedos leiden unter der Dichte des nassen Elements.



Die Grafiken werden stets neu berechnet, der Rechner kommt dabei gehörig ins Schwitzen..



Rechenpower satt benötigt das Windows 95-Spiel für die vielen texturierten Objekte.



Die vielen Gegner machen die Entscheidung nicht einfach, auf welchen feindlichen Gleiter man seine Feuerkraft fokussieren soll.

SPECS & TECS

VGA	Tastatur
SVGA	Maus
DOS/WIN 3.1	Joystick
WIN 95	SoundBlaster
HD 25 MB	General Midi
CD 2130 MB	Audio

REQUIRED
Pentium 75, 8 MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM

RECOMMENDED
Pentium 133, 32 MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM

MULTIPLAYER
keine Multiplayer-Option

RANKING

Shoot 'em Up

Grafik	82%
Sound	70%
Handling	73%
Spielspaß	**75%**

Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Microsoft
Preis	ca. DM 100,-
CD-Advantage	gut



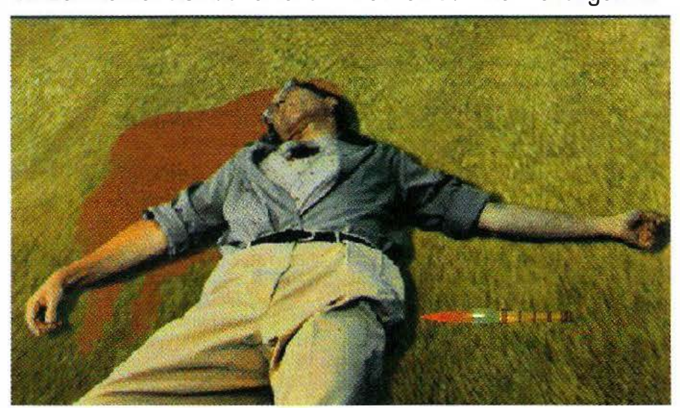
Mummy: Tomb of the Pharao

Der Fluch des Pharao

Es ist offiziell: das Abenteuergenre steckt in einer tiefen Krise. Interplay - immer für einen Hit gut - springt mit Mummy: Tomb of the Pharao in die Bresche. Um dem Spiel den nötigen Star-Appeal zu verleihen, übernimmt der omnipräsente Malcolm MacDowell eine der Hauptrollen.

Als Problemlöser der National Mining Corporation (NMC) fällt es in die Hand des Spielers, in einer ägyptischen Mine nach dem Rechten zu sehen. Die Produktion stagniert, weil die einheimischen Arbeitskräfte sich weigern, die Mine zu betreten, und sowas sehen die Bosse gar nicht gerne. Der verantwortliche Aufseher Stuart Davenport (MacDowell) macht unmißverständlich klar, daß er von professionellen Schnüfflern nicht viel hält, während die Einheimischen NMC beschuldigen, die sakrale Ruhe eines hier beerdigten Pharaos zu stören. Nur einen Tag nach der Ankunft wird ein Geologe ermordet aufgefunden. Neben der Leiche liegt die Tatwaffe, ein blutiger, antiker Dolch. Die ersten Ermittlungen ergeben, daß Davenport seinen Job nicht allzu ernst zu nehmen scheint. Anstatt fleißig nach Mineralien zu schürfen, konzentriert er sich auf eine lukrative Nebenbeschäftigung als Antiquitätenhändler.
Bereits die einführende Sequenz erweckt den Eindruck, daß man sich bei der Produktion dieses Spiels nicht sehr viel Mühe gegeben hat. Anstatt den Spieler via Video in die Geschehnisse einzuführen, läuft ein Tonband mit einer Nachricht ab. Während dessen darf man für ca. zwei Minuten den in Richtung Ägypten fliegenden Firmenjet von außen bewundern.
Der Spieler erlebt die Story aus der Ich-Perspektive und findet die Nicht-Spieler-Charaktere als gefilmte Blue Screen-Figuren vor statischen Hintergründen. Fehlende Bewegung in den Backgrounds wird durch Soundeffekte wettgemacht. Zwar hört man ständig zirpende Grillen und wehende Wüstenwinde, allerdings bekommt man weder ein solches Insekt noch die normalerweise durch Wind entstehenden Sandverwehungen zu Gesicht. Die Puzzles sind recht einfach und erfordern aber einen geübten Pixeljäger und Schlüsselsucher.
Mit Ausnahme von Malcolm MacDowell würden die Schauspieler ein Vorsprechen bei der Laienbühne Buxtehude nicht überleben. Außerdem nimmt sich das Spiel selbst so ernst, daß es teilweise in unfreiwillige Satire ausartet. Keinerlei technische Innovationen weit und breit - ein typischer Fall von MOTS (More of the same). Als Enwicklungsplattform diente Macromedia Director, eine Anwendung, die im Multimedia-Präsentationsbereich durchaus gute Resultate liefert, für die Umsetzung komplexer Spiele allerdings zu limitiert ist.

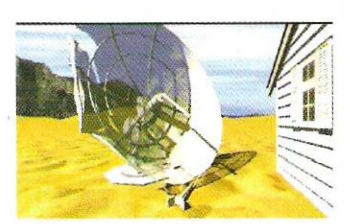
Markus Krichel ■



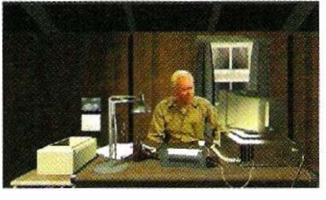
Der Geologe Jerry Segal hat ein paar interessante Informationen parat. Doch bevor er sie Ihnen mitteilen kann, wird er Opfer eines Attentats.



Führt dieser Gang vielleicht zu der Grabkammer des Pharao?



Mit dieser Schüssel können Sie auch in der Wüste fernsehen.



Malcalm Macdowell in der Rolle des undurchsichtigen Stuart Davenport.

Statement



Kein Wunder, daß der Pharao flucht. So ein schwaches Spiel hat es bei Interplay schon lange nicht mehr gegeben. Gerenderte Hintergründe mit eingeblendetem Video ergeben noch lange kein visuell ansprechendes Abenteuer. Selbst dem talentierten Malcolm MacDowell gelingt es nicht, die gebotenen darstellerischen Leistungen über unteres Mittelmaß zu heben. Als Referenz für Spiele mit mythischem Hintergrund und hohem Fun-Faktor gilt deshalb nach wie vor The Riddle of Master Lu.

SPECS & TECS

VGA	Tastatur
SVGA	Maus
DOS/WIN 3.1	Joystick
WIN 95	SoundBlaster
HD 22 MB	General Midi
CD 680 MB	Audio

REQUIRED
486DX33, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM

RECOMMENDED
Pentium 60, 16 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM

MULTIPLAYER
keine Multiplayer-Option

RANKING

Adventure

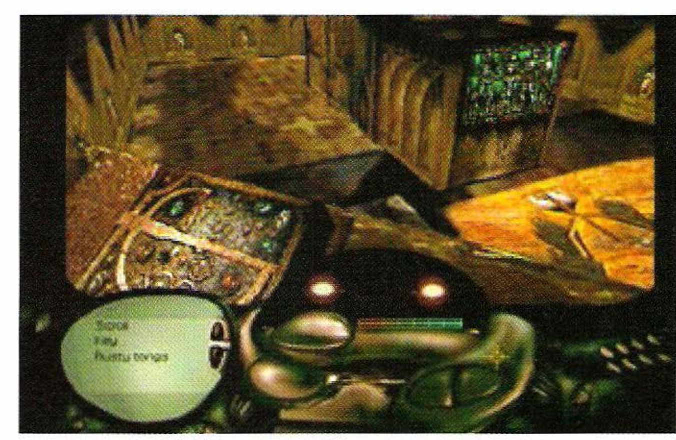
Grafik	45%
Sound	65%
Handling	65%
Spielspaß	40%

Spiel	englisch
Handbuch	englisch
Hersteller	Interplay
Preis	ca. DM 120,-
CD-Advantage	gut

Azrael, der mächtige Engel des Todes, verbirgt sich hinter Millionen von Schleiern vor den Geschöpfen Gottes. Sein ganzer Körper ist mit zahllosen Augen übersät, und wenn sich eines dieser Augen schließt, stirbt irgendwo auf Erden eine Kreatur...

Azrael's Tear

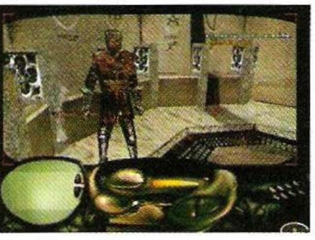
Gralshüter



Detailreich ausgearbeitete Grafiken erlauben es dem Spieler, sich in die Zeit der geheimnisumwobenen Templer zurückzuversetzen.



Die Räume des Tempels von Aeternis sind zuweilen von einer überwältigenden Monumentalität.



Im Nahkampf hat man gegen Ritter mit Langschwert mangels Panzerung kaum eine Chance.

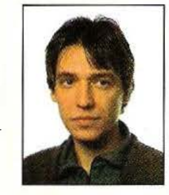
Dem heiligen Gral hingegen wird nachgesagt, er könne ewiges Leben spenden. Es handelt sich dabei um den Kelch, den Jesus Christus angeblich beim letzten Abendmahl benutzte und in dem Josef von Arimathia bei der Kreuzigung das Blut Christi auffing. Laut Legende brachten die sagenumwobenen Tempelritter im Mittelalter den Gral an sich und versteckten ihn an einem geheimen Ort. Eine alte Prophezeihung besagt allerdings, daß sich irgendwann ein Dieb in den Tempel von Aeternis schleichen wird, um den Gral wieder ans Tageslicht zurückzuholen. Werden Sie dieser Dieb sein? In Azrael's Tear, dem neuen 3D-Adventure aus dem Hause Mindscape, können Sie schon einmal für den Ernstfall üben. Die Suche nach dem Gral in Aeternis erweist sich als reichlich tückisch.

Mystische Diebestour

Die Templer haben ihr Allerheiligstes jedenfalls sehr gut mit allerhand raffinierten Fallen und Rätseln vor unbefugten Eindringlingen verborgen. Ironischerweise ereilt einen gerade beim Streben nach dem ewigen Leben besonders oft der Tod. Langsam und vorsichtig sollte man sich mit seinem HUD-Display durch die dunklen Gänge vorantasten und auch nicht jeder Kreatur treuherzig über den Weg trauen. Allmählich sammelt man so Clues über den Verbleib des Grals, die sich nach und nach zu einem Ganzen zusammenfügen. Man kann sich per Maus oder Tastatur völlig frei durch die düstere 3D-Umgebung bewegen, Gegenstände nach altbekannter Adventure-Manier manipulieren und mit anderen Kreaturen Multiple Choice-Gespräche führen. Der Detailgrad der Grafik läßt sich manuell oder automatisch an die Rechnerleistung anpassen, und der abwechslungsreiche Soundtrack trägt wesentlich zur Atmosphäre bei. Störend wirkt lediglich die dilettantisch realisierte deutsche Sprachausgabe.

Herbert Aichinger ■

Statement



Trotz der stellenweise arg pixeligen Grafik und der etwas schwerfällig reagierenden Steuerung zieht einen Azrael's Tear sehr schnell in seinen Bann, und das liegt zu einem Großteil an den Freiheiten, die das Programm dem Spieler beim Rätselknacken zugesteht. Eine interessante Story, Gänsehaut-Atmosphäre und faire Puzzles - was will man mehr?!



Während man sich durch die düsteren Gänge von Aeternis bewegt, klärt einen der Head-Up-Display ständig über Besonderheiten der Umgebung auf.

SPECS & TECS

VGA	Tastatur
SVGA	Maus
DOS/WIN 3.1	Joystick
WIN 95	SoundBlaster
HD 25 MB	General Midi
CD 354 MB	Audio

REQUIRED
486DX2/66, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM

RECOMMENDED
Pentium 133, 16 MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM

MULTIPLAYER
keine Multiplayer-Option

RANKING

Adventure

Grafik	77%
Sound	73%
Handling	75%
Spielspaß	75%

Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Mindscape
Preis	ca. DM 120,-
CD-Advantage	gut

Der Planer 2

Auf Achse

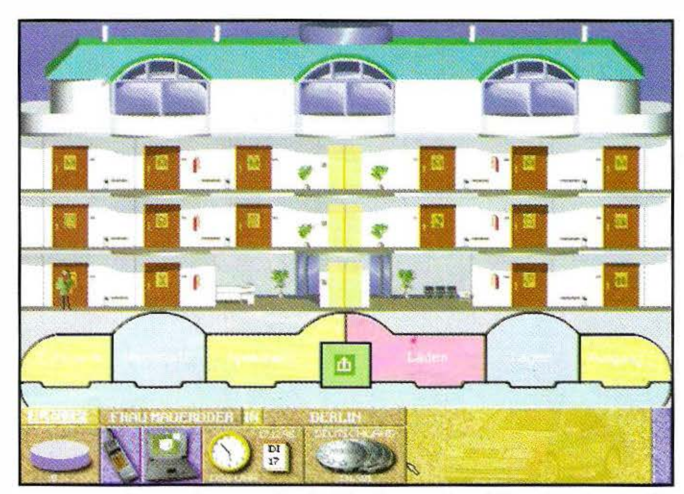
Und jetzt kann man wieder was fürs Leben lernen: nach einem Wochenende mit Der Planer 2 wissen Sie nicht nur, wozu man einen ADR-Schein braucht und daß ein durchschnittlicher Reisebus nicht unter einer halben Million zu haben ist, sondern können auch kompetent über die feinen Unterschiede zwischen Silo- und Tank-Gliederzügen Auskunft geben. Da die Wirtschaftssimulation rund um das abenteuerliche Geschäftsführer-Dasein in der Welt der Sattelschlepper und Bruttoregistertonnen derart gut angekommen ist, fragt Greenwood Entertainment nun bereits zum zweiten Mal: „Wer wär' nicht gerne Speditöööör?"



Nur wenig ist übriggeblieben von dem, was man vor ein paar Jahren als „Der Planer" kaufen konnte. Statt den aufgedonnerten VGA-Tippsen von Celal Kandemiroglu gibt's nun gerenderte Büros, in denen Ihnen digitalisierte Angestellte fingernägelfeilend entgegengrinsen. Das berühmte „Adventskalender"-Hochhaus mit den geheimnisvollen Büro-Türchen gibt's immer noch; ein paar Abteilungen sind weggefallen (z. B. die Rechtsanwältin und das gesamte „Privatleben"), dafür sind ungleich mehr hinzugekommen. Denn diesmal ist Ihr Enthusiasmus nicht auf eine Spedition beschränkt: Sie dürfen eine Autovermietung betreiben, Stadtrundfahrten durchführen, Prominente von Ihren Bodyguards beaufsichtigen lassen, Werttransporte übernehmen und Kurierdienste anbieten. Wie praktisch, daß ein Stuttgarter Autohersteller (wir verraten natürlich nicht, daß es sich um Mercedes-Benz handelt) von der gehobenen Mittelklasse bis zum Tieflader so ziemlich alles im Sortiment hat, womit sich Personen und Waren von Punkt A nach Punkt B transportieren lassen. Die Schwaben waren so freundlich und haben Greenwood Entertainment mit aktuellem Bild- und Datenmaterial versorgt - genauso wie eine Hundertschaft Fremdenverkehrsämter, Gemeinden und Tourismus-Verbände.

Der gute Stern auf allen Straßen

Der Planer bietet nämlich ab sofort grenzenlosen Spielspaß: Der Spieler darf sein Hauptquartier in einer von über 140 europäischen und vier ost-amerikanischen Städten aufschlagen oder dort weitere Filialen eröffnen. Sobald das Verwaltungsgebäude angemietet und ein Konto bei der Bank eingerichtet ist, stellt man geeignetes Personal (Fahrer, Reiseleiter, Telefonistin, Raumpflegerin, Disponenten, Kfz-Mechaniker etc.) ein. Als Geschäftsführer größerer Betriebe können Sie sich von Personalchefs, Marketing-Assistenten und Abteilungsleitern vor Ort viel bürokratischen Kleinkram abnehmen lassen. Der nächste Weg führt zum freundlichen Benz-Händler um die Ecke, der sowohl gebrauchte als auch neue Fahrzeuge anbietet, die Sie kaufen, leasen oder per Finanzierung erwerben können: Von der C-Klasse mit Autotelefon und Tempomat über Kleintransporter bis hin zu Sattelzugmaschinen nebst geeigneten Aufliegern (Tanks, Pritschen etc.) reicht die Auswahl. Anschließend genügt eine Kleinanzeige in der regionalen Tageszeitung, um die ersten Interessenten zu gewinnen. Touristen für die Stadtrundfahrt können Sie sich gegen Umsatzbeteiligung vom Fremdenverkehrsamt oder von einem Reisebüro vermitteln lassen. Die Abwicklung eines Transport-Auftrags läuft wie gehabt ab: Wenn Sie sich mit dem Vertragspartner über die Konditionen einig sind, schickt man das entsprechende Fahrzeug nebst Chauffeur auf Tour. Daß es dabei zu unvorhersehbaren Ereignissen wie Werttransport-Überfällen oder kleineren Pannen auf der



Wie in Der Planer 1 betreten Sie die Abteilungen Ihres Büro-Komplexes mit einem Mausklick auf die jeweilige Tür.

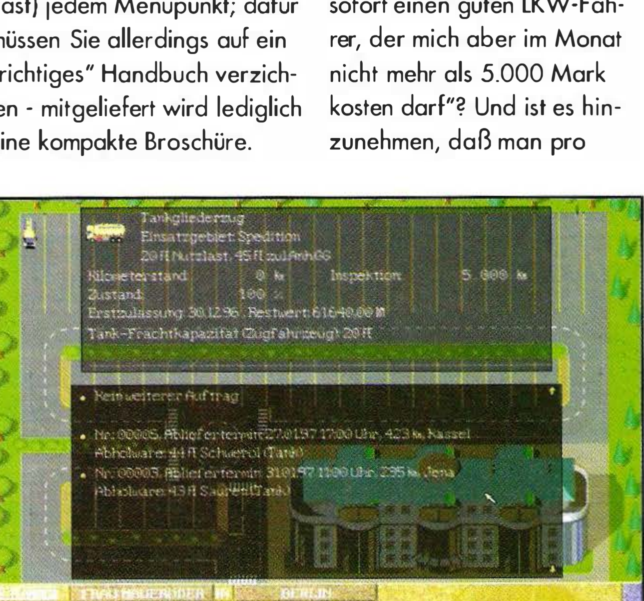


Kein billiger Spaß, so ein LKW: Die örtliche Mercedes Benz-Niederlassung bietet auf Wunsch Finanzierung und Leasing für Neufahrzeuge an.

Autobahn kommt, fällt ebenso unter die Rubrik „Unternehmerisches Risiko" wie Währungsrisiken bei der internationalen Expansion. Denn wenn Sie beispielsweise in London eine Zweigstelle eröffnen oder in Mailand eine Service-Station für Ihre Autovermietung installieren, wird selbstverständlich in britischen Pfund bzw. italienischen Lira abgerechnet - und genau das macht das Spiel auf lange Sicht so reizvoll und natürlich auch etwas diffizil. Unterstützung bietet die eingebaute Online-Hilfe mit kurzen Erläuterungen zu (fast) jedem Menüpunkt; dafür müssen Sie allerdings auf ein „richtiges" Handbuch verzichten - mitgeliefert wird lediglich eine kompakte Broschüre.

Keinen Plan?

Detailliert und fundiert ist er also, der Planer 2, aber er läßt Fragen in Sachen Benutzer-Komfort offen: Wieso ruft mich der Typ vom Autohaus nicht einfach an, wenn er mal wieder `nen guten Gebrauchten der E-Klasse für unter 30.000 Mark im Hof hat? Warum kann ich meinerseits nicht bei ihm durchklingeln, sondern muß jedesmal selbst auf der Matte stehen? Weshalb kann ich dem (nicht vorhandenen) Arbeitsamt nicht sagen: „Hallo, ich suche ab sofort einen guten LKW-Fahrer, der mich aber im Monat nicht mehr als 5.000 Mark kosten darf"? Und ist es hinzunehmen, daß man pro Stadt nur für einen einzigen Unternehmensbereich (z. B. Kurierdienste) gleichzeitig werben darf? Auch die Transparenz läßt zu wünschen übrig: Kein Menü verrät Ihnen auf einen Blick, welche monatlichen Personalkosten entstehen oder zu wieviel Prozent die Busse bei den Stadtrundfahrten durchschnittlich ausgelastet sind. Insbesondere finanzielle Aspekte werden nicht sauber aufgeschlüsselt, sondern auf die unterschiedlichsten Menüs verteilt - plötzlich ist eine Viertelmillion vom Konto verschwunden, und kein Mensch weiß, wohin. Und: viele Menüs sind schrecklich umständlich zu bedienen. Der stets verfügbare Laptop mit Icon-Zugriff auf sämtliche Abteilungen ist zum



Auf Ihrem Parkplatz weisen Sie jedem LKW den passenden Auftrag zu. Mehr als 500 verschiedene Waren werden quer durch Europa transportiert.

Die Schnitzeljagd

Der Planer 2 bietet weitgehende Freiheiten bei der Wahl des Spielziels, wie z. B. bestimmte Umsätze, Gewinne oder Marktanteile. Alternativ können Sie sich auch durch Siege bei den optional zuschaltbaren „Schnitzeljagden" (eine von mehreren „Actionsequenzen") profilieren. Mit den Cursortasten steuern Sie ein winziges Auto-Sprite durch einen scrollenden 2D-Stadtplan mit animierten Bauwerken und suchen ein vorgegebenes Gebäude. An roten Ampeln muß gebremst werden, will man empfindliche Geldstrafen vermeiden. Überholen und Parken sind ebenfalls erlaubt. Am Ziel angekommen, präsentiert man Ihnen Multiple-Choice-Fragen zur jeweiligen Stadt, die Sie möglichst richtig beantworten sollten. Gut möglich, daß sich der eine oder andere erwachsene Spieler bei diesem etwas einfältigen Vergnügen leicht veralbert vorkommt. Aber wie gesagt: wer nicht will, der muß ja nicht.



Die Konditionen für Stadtrundfahrten werden individuell festgelegt.

Beispiel eine brillante Idee, doch die wirklich wichtigen Vorgänge müssen im jeweiligen Raum abgewickelt werden. Oder nehmen Sie das Bewerbungs-Ritual: Anstatt eine kompakte Liste mit allen Kandidaten inklusive deren Fähigkeiten präsentiert zu bekommen, klickt man sich durch durchschnittlich 30 (!) einzelne Anschreiben. Erst durch teure Manager werden viele lästige Vorgänge (Einstellungen, Anzeigen etc.) automatisiert. Programmtechnisch bedingte Probleme sind hingegen „schuld" daran, daß

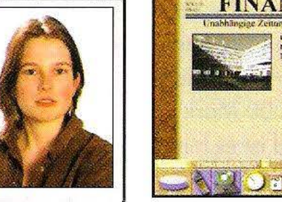
New York, New York: Die Stadt der Wolkenkratzer ist eine von vier US-Metropolen, die neben Europa angesteuert werden können.

die Zeit nur im Hauptbildschirm vorgestellt werden darf, nicht aber innerhalb der Menüs. Oder daß man eine komplett neue Partie nur durch Verlassen des Hauptprogramms beginnen kann.

Petra Maueröder ■

Ein bißchen bläßlich um die Nase, aber immer gut drauf: Digitalisierte Angestellte fühlen sich in den gerenderten Amtsstuben sichtlich wohl.

Statement



CD-ROM ins Laufwerk, Spiel starten und dann für ein paar Stunden dem Alltag entfliehen - vergessen Sie's! Der Planer 2 ist harte Arbeit. Tausend Termine, Aufträge, Abrechnungen, Anzeigen, Leasing-Verträge, Filialen und Personal-Entscheidungen schwirren einem durch die Gehirnwindungen - verständlich, wenn da der Vorwurf der dezent übertriebenen Realitätsnähe laut wird. Damit auch jemand durchblickt, der nicht zufällig am Design des Spiels beteiligt war, bedarf es intensiver Einarbeitung und Toleranz gegenüber einigen (vermeidbaren) Garstigkeiten bei der Steuerung. Festzuhalten bleibt: Holger Dickmann und seine Greenwood-Truppe haben sich immerhin Gedanken über Reformen gemacht. Okay, Gags wie die „Schnitzeljagden" sind nur bedingt revolutionär, aber zumindest wird damit ansatzweise eine meterdicke Staubwolke aufgewirbelt, die sich in den letzten Jahren auf diesem Genre abgelagert hat. Hut ab auch vor der zugrundeliegenden Recherche und der langfristigen Herausforderung dieses Spiels. Aber: von einem bezaubernd inszenierten Transport Tycoon fühle ich mich nach wie vor einfach besser unterhalten, weil es a) zu schnelleren Erfolgserlebnissen führt, b) um Klassen besser aussieht und c) der Spielwitz stimmt. Andererseits: Wenn Sie Der Planer 1 mit Inbrunst genossen haben und sich für den zweiten Teil neuzeitliche Grafiken und vor allem erheblich mehr Tiefgang gewünscht haben, stellt Der Planer 2 eine durchaus vernünftige Anschaffung dar.



Eine Zeitung hält Sie Woche für Woche auf dem laufenden.

In Ihrem Büro stapeln sich Dutzende von Bewerbungen.



RANKING

Ranking	
Grafik	70%
Sound	55%
Handling	70%
Spielspaß	77%

Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Greenwood
Preis	ca. DM 100,-
CD-Advantage	gut



Hardline

Late-Night-Movie

Langsam kommt die bereits vor Jahren angekündigte Welle der interaktiven Spielfilme ins Rollen. Unterschiedlich wie echte Spielfilme sind auch ihre PC-Pendants: während einige den Spieler zum drögen Konsumieren verdammen, sorgen andere für interaktives Mitzittern.



Im SVGA-Modus wird das Mehr an Details und Farben mit einem Interlaced-Modus erkauft: jede zweite Bildschirmzeile bleibt schwarz.

Hardline ähnelt in einigen Punkten dem Actionfilm Invasion USA von Chuck Norris: viel Action, ausreichend viel Story und jede Menge Leichen, die den Weg des Hauptdarstellers pflastern. Amerika, in einer nahen Zukunft: eine Horde von Rockern - nicht auf Motorrädern, sondern auf gut bewaffneten Pick-Ups - überfällt eine Militärbasis. Ohne Rücksicht auf eigene Verluste schießen und sprengen sich die Rocker ihren Weg frei. Eine junge Soldatin versucht in letzter Not, ihren Freund, einen Hubschrauberpiloten, um Hilfe zu bitten, doch ihr Funkspruch kommt zu spät. Der Spieler übernimmt ab hier die Kontrolle über den Hubschrauberpiloten. Als er mit seinem Hubschrauber eintrifft, kann er nur noch die Leiche seiner Freundin entdecken. Glücklicherweise trägt sie eine Pistole bei sich, so daß man immerhin ausreichend bewaffnet auf die Suche nach ihren Mördern gehen kann. Hardline besteht ausschließlich aus Videosequenzen, die den Spieler oder seine Umgebung aus der Ferne zeigen.

Statement



Sehr gute Videos, atemberaubende Special Effects und eine packende Story sind gemeinhin das Rezept für einen halbwegs erfolgreichen Spielfilm. Wo andere Hersteller mit Textfenstern oder zu langsamen Reaktionen auf Spielereingaben jeglichen Spielspaß vernichtet haben, hat Virgin ein unauffälliges und schnelles Interface implementiert. Einer der wenigen Interaktiven Spielfilme, wo man sich wirklich als Hauptdarsteller fühlen kann.

Inter-Actiongame

Nach den Sequenzen (im „interaktiven" Modus) sieht man das Geschehen mit den Augen der Hauptperson. Hier kann man mittels des Mauszeigers Gegenstände aufnehmen, Türen öffnen und vor allem schießen. Wie bei den Spielen von American Laser Games laufen die Gegner über den Bildschirm, schießen auf die Hauptfigur und tauchen wieder ab - gute Reaktionen sind also dringend notwendig. Dennoch ist Hardline eher ein Adventure als ein Ballerspiel: eine ordentliche Story sorgt für Abwechslung.

Harald Wagner ■



Neben einem Mindestmaß an Kombinationsvermögen sind bei Hardline vor allem gute Reaktionen gefragt. Gegner finden sich allerorten.



Manchmal finden sich geladene Granatwerfer zur Selbstverteidigung.



Die schauspielerische Leistung kann sich auch mit TV-Filmen messen. Die angespannte Atmosphäre überträgt sich auch auf den Spieler.



RANKING

Interaktiver Spielfilm	
Grafik	75%
Sound	80%
Handling	80%
Spielspaß	77%

Spiel	englisch
Handbuch	englisch
Hersteller	Virgin
Preis	ca. DM 100,-
CD-Advantage	sehr gut

ECTS '96 im London Olympia Center

Olympische Spiele



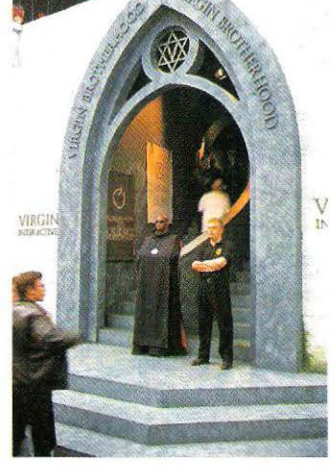
Die wichtigste Spielemesse der Welt ist die European Computer Trade Show (ECTS) seit der Einführung der E3 nun leider nicht mehr. Der Wirbel um die amerikanische Mammutmesse ging im Frühjahr sogar so weit, daß eine der beiden englischen Shows ersatzlos gestrichen wurde. Von jetzt an soll die ECTS nur noch einmal pro Jahr stattfinden - zu einem Termin, der den Herstellern allerdings nach wie vor entgegenkommt. Im September, also in der Jahreszeit, zu der sich die Publisher gerade für das große Weihnachtsgeschäft rüsten, können sie alle Spiele präsentieren, die sie bis zum Jahresende noch an den Mann bringen wollen.

Trends & Tendenzen

Sehr viel Neues war vom 8. bis zum 10. September für uns eigentlich nicht zu sehen - dazu ist die Berichterstattung in der PC Games einfach zu aktuell. Trotzdem gab es die eine oder andere Überraschung, und man konnte klare Tendenzen erkennen: Betrachtet man beispielsweise die einzelnen Genres für sich, so läßt sich ein deutlicher Trend zum Echtzeit-Strategiespiel verzeichnen. Andererseits waren manche Genres nur noch rückläufig vertreten - der Begriff „Interaktiver Spielfilm" zum Beispiel war eines der am seltensten gesprochenen Worte. Mit rund 150 Ausstellern war für Vielfalt gesorgt, und freier Platz war im Vergleich zum Vorjahr schon deutlich knapper. Dieser Umstand zwang ungewöhnlich viele Hersteller dazu, ihre Messestände um ein zweites Stockwerk zu erweitern. Deshalb kam dem Besucher der Rundgang durch die Messegänge schon fast wie ein Stadtbummel vor. Ob im nächsten Jahr wohl ein Publisher den Schritt zu einer dritten Etage wagt?

Virgin

Neben den Weihnachtshits auch andere Neuheiten



Auf seinem gigantischen Messestand, der Gerüchten zufolge fast 1,5 Millionen Mark gekostet haben soll, zeigte Virgin größtenteils Produkte, die bereits seit längerem in der Release-Pipeline stehen. Neben designierten Superhits wie C&C 2: Alarmstufe Rot, Lands of Lore 2 und Daggerfall waren aber auch einige weniger bekannte Titel zu entdecken: **SkyNET** ist der jüngste Teil der Terminator-Reihe. Wie in den beiden Vorgängerspielen steht auch diesmal wieder die 3D-Action im Mittelpunkt. 17 tödliche Waffen, mehr als 20 verschiedene Robotertypen und eine ausgefeilte Multiplayer-Option versprechen heiße Baller-Action. Ebenfalls reichlich Action, allerdings mehr von der friedlichen Sorte, erwartet uns mit **X-Car** und 4-4-2. Während es sich beim ersteren um eine Rennsimulation handelt, in welcher der Spieler mit einem von 16 Prototypen um Meisterschaftsränge fährt, verbirgt sich hinter dem ungewöhnlichen Titel **4-4-2** eine Fußballsimulation mit Managementpart. Besonders großen Wert hat man dabei auf eine gute Spielerintelligenz gelegt: beispielsweise steigt die Motivation der eigenen Spieler nach einem Treffer, während die gegnerische Mannschaft regelrecht „demoralisiert" werden kann.



An 4-4-2 ist nur der Titel ungewöhnlich. Das Spielprinzip ist bekannt.



Action in SkyNET: Der Terminator-Nachfolger kommt im November.



In X-Car fährt der Spieler experimentelle Rennwagen Probe.

Außerdem: Calahans Crosstime Saloon (Comic-Adventure mit „Cheers"-Inhalt), Lands of Lore: Götterdämmerung (Special in PCG 9/96), C&C2: Alarmstufe Rot (Special in PCG 9/96), Toonstruck (Special in PCG 9/96), Doggerfall (PCG 11/96)

Termine:	
SkyNet	November 1996
X-Car	1. Quartal 1997
4-4-2	November 1996

Acclaim

Perfekt genutzte Filmlizenz

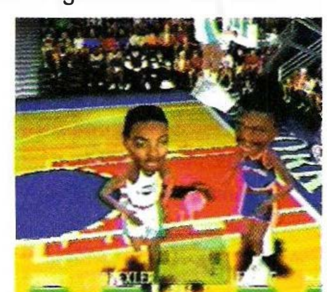


Da spritzt die Säure! Alien Trilogy behandelt den kompletten Kinostoff.

Auf Saturn und PlayStation hat das 3D-Actionspiel **Alien Trilogy** bereits die Spitze der Verkaufscharts erstürmt. Ab Oktober soll es jetzt auch auf dem PC soweit sein. Wie der Name schon andeutet, basiert das Programm auf allen drei Teilen der Kinoreihe. Neben perfekt animierten Aliens im Spiel wird auch umfangreiches Original-Filmmaterial zu sehen sein.

Atemberaubende Dunks, mehr als 200 Original-Superstars und eine absolut witzige neue 3D-Engine werden für **NBA Jam Extreme** versprochen, das auf der Messe bis jetzt nur in einer Konsolenversion zu sehen war.

Etwas ferner in der Zukunft liegt das Release-Datum von **Constructor** (Juni 97). In dieser Bauwirtschaft-Simulation übernimmt der Spieler die Rolle eines Grundstücksmaklers. Ziel ist es, sich mit fairen oder unfairen Mitteln gegen andere Spekulanten durchzusetzen. Wer die Stadt am Schluß kontrolliert, hat gewonnen.



NBA Jam Extreme war leider nur als Konsolenversion zu sehen.

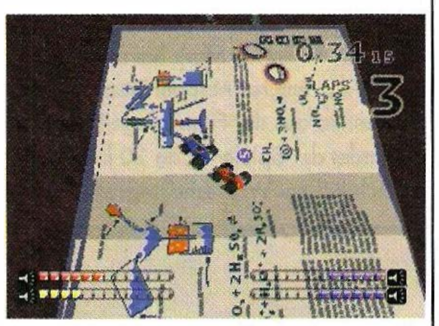
Außerdem: Batman Forever: The Arcade Game (Beat ´em Up), The Crow: City of Angels (3D-Action), WWF In Your House (Wrestling-Action), Space Bunnies Must Die! (Action), Iron and Blood (Fantasy-Beat ´em Up), Stratosphere (Echtzeit-Strategie), Magic: The Gathering (Strategie)

Termine:	
Alien Trilogy	Oktober 1996
NBA Jam Extreme	November 1996
Constructor	Juni 1997

Codemasters

MicroMachines goes 3D

Eine echte 3D-Umgebung versprechen die Codemasters für den dritten Teil ihres Miniaturauto-Rennspiels **Micro Machines**. Die 40 neuen Rennkurse sind thematisch in vier verschiedene Bereiche aufgeteilt (Frühstückstisch, Garten, Pool und Labor). Neben der völlig neuen Aufmachung wurde auch das Spielkonzept erweitert: neben den gewohnten Rennautos kann man jetzt auch Power Boats, Trucks und sogar Camping-Busse steuern.



MicroMachines kommt zunächst für die neuen 32-Bit-Konsolen und erst anschließend für den PC.

Außerdem: Pete Sampros Extreme Tennis (Special in PCG 5/96)

Termine:	
MicroMachines 3	1. Quartal 97

Mindscape

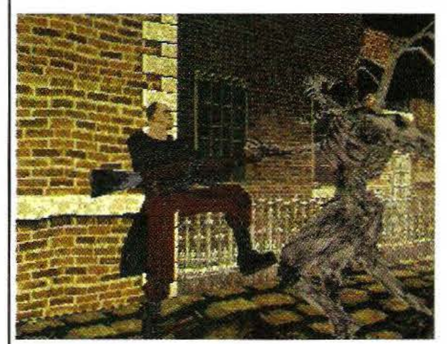
WarCraft 2-Konkurrent für Hardcore-Gamer



Warwind sieht aus wie WarCraft, bietet dem Hardcare-Spieler aber mehr Optionen und Einheiten.

Wer dachte, zwischen dem bald fertigen Echtzeit-Strategiespiel **Warwind** und dem hochgelobten WarCraft 2 allzu große Ähnlichkeiten entdeckt zu haben, der konnte sich am SSI-Stand eines Besseren belehren lassen. Vier verschiedene Rassen, eine packende Science Fiction-Story und mehrere Dutzend interessante Features sind der Beweis dafür, daß SSI hier nicht (nur) kopiert hat, sondern größtenteils eigene Ideen verwirklichte. Wer das nicht glaubt, kann sich anhand unserer spielbaren Demo selbst überzeugen.

Nachdem der Vorgänger von Panzer General 2 von der BPjS quasi nach Sibirien geschickt wurde, zieht sich die Strategiereihe fürs erste aus unserem Sonnensystem zurück. In **Star General** dirigiert der Spieler eine Flotte von Raumschiffen durch eine Unzahl von Kampfmissionen. Obwohl das Spiel nach wie vor auf der Hexagon-Engine seiner Vorgänger basiert, waren viele Erweiterungen zu sehen: das zweigeteilte Kampfsystem erlaubt Schlachten im Weltraum genauso wie auf Planetenoberflächen. Mehrere Hundert verschiedene Einheiten- und Raumschiffarten sowie die stark erweiterte wirtschaftliche Komponente sollen über 100 Stunden abwechslungsreiches Gameplay bringen. Wer will, kann gegen fünf weitere Spieler im Netzwerk antreten.



Nightmare Creatures von Mindscape verfügt über eine wirklich beeindruckende Grafik-Engine.



Trotz des Schauplatzes im grenzenlosen Weltall spielt Starcraft nur in zwei Dimensionen.

Etwas Abwechslung in diesem arg strategielastigen Programm verspricht die französische Spieleschmiede „Mindscape Bordeaux". Zu ihrem bereits auf der E3 vorgestellten Action-Adventure **Dark Earth** (siehe PC Games 7/96) kam jetzt noch **Nightmare Creatures** hinzu, ebenfalls ein 3D-Adventure im Alone-in-the-Dark-Stil. Im London des 19. Jahrhunderts steuert der Spieler dabei einen Polygon-Helden durch 15 weiträumige, von finsteren Kreaturen bevölkerte Stadtviertel. Neben der phantastisch in Szene gesetzten 3D-Spielumgebung fallen vor allem die realistischen Figurenbewegungen auf.

Außerdem: Catz (Dogz-Nachfolger), Steel Panther 2 (Panzer-Strategiespiel), Strange Golf (Sportspiel mit Golfstar Curtis Strange), Necrodome (harte 3D-Action), Spiderman 2099 (Comic-Prügelei), Age of Rifles: 1846-1905 (Geschichtliches Strategiespiel)

Termine:

Warwind	Oktober 1996
Star General	November 1996
Dark Earth	1. Quartal 1997
Nightmare Creatures	3. Quartal 1997

Activision

Kermit - jetzt auch interaktiv

Über vier Millionen Mark hat man in die Produktion des First-Person-Adventures **Muppet Treasure Island** gesteckt. Neben vielen Szenen aus der Filmvorlage (insgesamt über 2 Stunden Länge) findet der Spieler darin 20 knackige Puzzlespiele mit angeblich hohem Wiederholungswert. Etwas weniger kinderfreundlich ist da wohl **Mechwarrior 2: Mercenaries**. Der Nachfolger zu Mechwarrior 2 richtet sich vor allem an Spieler, die Multiplayer-Partien über Internet schätzen. Neben den eigentlichen Kämpfen mit den tonnenschweren Kampfrobotern kommt diesmal verstärkt die wirtschaftliche Seite ins Spiel: nur wer seinen Merc durch geschicktes Management finanziell über Wasser halten kann, darf sich in den 30 neuen Missionen gute Chancen gegen seine (maximal sieben) Gegner ausrechnen.

In einer voll rotierbaren 3D-Umgebung spielt außerdem das Action-Puzzlespiel **Blast Chamber**. 60 verschiedene Räume, deren Wände an Spielbretter erinnern, können von einem bis fünf Spielern auf der Jagd nach Bonuskristallen durchquert werden.



Schwindelerregendes 3D in Blast Chamber: 1 bis 5 Spieler können um die Wette puzzeln.



Activision baut seine Mechwarrior-Reihe mit Mercenaries weiter aus.



Muppet Treasure Island gibt's demnächst auch zuhause am PC.

Außerdem: Hyperblade (Messebericht PCG 7/96), Interstate '76 (Messebericht PCG 7/96)

Termine:

Muppet Treasure Island	September 1996
Mechwarrior 2 Mercenaries	Oktober 1996
Blast Chamber	Februar 1997



Empire

Tollkühne Programmierer - fliegende Kiste

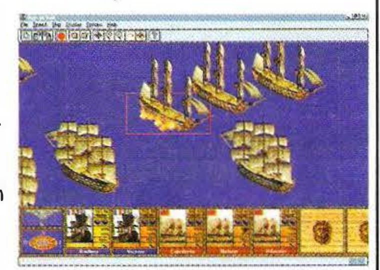
Einen der eindrucksvollsten Stände der ECTS gab es bei Empire zu besichtigen. Anläßlich der baldigen Veröffentlichung ihrer Luftkampf-Simulation **Flying Corps** (PCG 5/96) ließ es sich die Spieleschmiede nicht nehmen, eine echte Fokker Triplane an der Hallendecke aufzuhängen. Wer wollte, konnte genau unter dem Monstrum Platz nehmen, um einen Rundflug mit dem fast fertigen Programm zu unternehmen. Die nächste Flugsimulation ist dort übrigens bereits in der Mache: **MiG Alley** versetzt den Spieler zurück in den Korea-Konflikt der 50er Jahre. Mehr als 50 verschiedene Flugzeuge aus der damaligen Zeit, eindrucksvolle Terraingrafik, die anhand echter Satellitenbilder entwickelt wurde, und ein Netzwerk-Modus für bis zu 12 Spieler sollen MiG Alley zu DER Action-Flugsimulation des nächsten Jahres machen. Nicht in der Luft, sondern zu Wasser spielt **Age of Sail** - allerdings hat auch hier der geschichtliche Hintergrund eine tragende Rolle. Über 600 historische Schlachtschiffe können in Age of Sail zu gigantischen Seeschlachten aufgefahren werden. Die 100 vorgefertigten Szenarien entstammen allesamt der Zeitperiode zwischen 1775 und 1820, als die europäische Seefahrt in voller Blüte stand. Wer ein trockenes Strategiespiel befürchtet, kann beruhigt werden, da alle Seeschlachten in Echtzeit ablaufen. Am Schluß noch eine Nachricht für Flipperfreunde: der zweite Teil der Pro Pinball-Reihe wird unter dem Namen **Timeshock** veröffentlicht. Obwohl über das Release-Datum bisher noch keine Angaben gemacht wurden und auch keine Screenshots zur Verfügung stehen, steht schon jetzt fest, daß eine Art Rahmenhandlung und eine Internet-Multiplayerfunktion integriert werden.



Empires wichtigstes Projekt für 1997: die FlugSim MiG Alley.



Flying Corps wird eine Flugsimulation speziell für hitzige Dogfighter.



Die Grafik-Engine von Age of Sail ist noch lange nicht fertiggestellt. Die Screenshots bieten einen ersten Eindruck.

Außerdem: The Golf Pro (Sportspiel), Battleground: Shiloh (Strategie), Battleground: Antietam (Strategie)

Termine:

Spiel	Termin
Flying Corps	November 1996
MiG Alley	Ende 1997
Age of Sail	1. Quartal 1997

Hasbro

Der Brettspiel-Hersteller auf dem besten Weg zum Software-Riesen



Marketing Director Torsten Oppermann (ehemals SEGA) präsentierte Hasbros neue Produktlinie.



Risiko ist in der Expanded-Version am PC kaum wiederzuerkennen.

Nach den recht lauen Brettspiel-Umsetzungen von Monopoly und Trivial Pursuit gab es bei Hasbro durchwegs Erfreuliches zu sehen. Das Strategiespiel **Flottenmanöver** ist keineswegs eine simple Multimedia-Umsetzung der beliebten Schiffe-Versenken-Variante, sondern eine völlige Neuentwicklung. Auf Meeresgebieten einer Größe von bis zu 640x640 Quadraten lassen sich stundenlange Seeschlachten austragen. Zahlreiche Erweiterungen wie Radarstationen, Luft- und Untersee-Einheiten sowie die absolut eindrucksvollen Zwischensequenzen könnten auch echte Strategie-Fans begeistern. Eine weitere Brettspielumsetzung erwartet uns mit **Risiko**. Auch hier ging man weit über die Vorgaben des Originals hinaus: die sogenannte Expanded-Version enthält weitaus mehr Regionen und berücksichtigt im Kampfsystem unter anderem auch geografische Besonderheiten wie Gebirgszüge oder Wüstengebiete.



Flottenmanöver sieht am PC um Klassen besser aus als auf Karo-Papier.

Außerdem: Cluedo (Krimi-Ratespiel auf 3 CDs), Yahtzee (Würfelspiel, auch unter dem Namen „Kniffel" bekannt), Othello (Brettspiel mit unzähligen Videoeinlagen)

Termine:

Spiel	Termin
Flottenmanöver	1. Quartal 1997
Risiko	1. Quartal 1997

Philips Media

Down in the Dumps kommt doch noch vor Weihnachten

Das Comic-Adventure **Down in the Dumps** (Preview in PCG 10/96) sollte ja eigentlich schon im Frühjahr fertig werden, der Release-Termin verzögert sich aber voraussichtlich noch bis Oktober. Ebenfalls noch im Oktober soll das Ballerspiel **Nihilist** erscheinen. In 30 verschiedenen, magnetisch abgeschirmten Kampfarenen stellt sich der Spieler darin einer Herausforderung auf Leben und Tod. Das Abballern der vielen gegnerischen Raumschiffe wäre eigentlich nicht weiter schwer, wenn die seltsamen Gravitationsverhältnisse das Lenken nicht selbst bereits zu einem Abenteuer machen würden. Wer aus einem Kampf als Sieger hervorgeht, kann sich über Geldprämien freuen und sein Schiff immer weiter aufrüsten. Ein paar Monate länger wird es wohl noch dauern, bis **Demon Driver** in einer spielbaren Version vorliegt. Das ebenfalls von den Haiku Studios (Down i. t. Dumps) vorgestellte Comic-Rennspiel spielt im 21. Jahrhundert, wo gnadenlose Motorrad-Gangs die Straßen unsicher machen. Auf ihren flugtauglichen Motorrädern versuchen die psychotischen Raser, durch die fiesesten Tricks einander die begehrte „Morrisson Trophy" abzuluchsen. Das Rennen kann mit bis zu vier Mitstreitern im Netzwerk gespielt werden.


Das Comic-Adventure Down in the Dumps wurde eigentlich schon für den Sommer versprochen.


Haiku Studios' nächstes großes Projekt ist das Fun-Racing-Game Demon Driver.

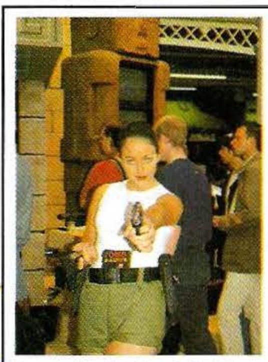

Im Ballerspiel Nihilist spielt die Schwerkraft verrückt.

Außerdem: Time Lapse (Myst-ähnliches Adventure), Q.A.D. (3D-Shoot 'em Up), UEFA Champions League (3D-Fußballspiel)

Termine:	
Down in the Dumps	Oktober 1996
Nihilist	Oktober 1996
Demon Driver	1. Quartal 1997

Eidos

Mit Tomb Raider und Conquest Earth auf Erfolgskurs


Promotion für Tomb Raider.

Als absolute Neuheit präsentierte Eidos einen Command & Conquer-Konkurrenten der Extraklasse. **Conquest Earth** ist thematisch mit dem Kinohit „Independence Day" vergleichbar und behandelt einen Einfall von Aliens auf der Erde. Getreu dem großen Vorbild von Westwood kann der Spieler sich für die Seite der Menschen oder die der außerirdischen Eroberer entscheiden. Wählt er den Alien-Part, so hat er nicht nur die Kontrolle über völlig abgedrehte Armee-Einheiten, sondern auch ein Benutzer-Interface im Alien-Look. Die erste spielbare Version war den bekannten Konkurrenzprodukten vor allem technisch überlegen: Die 3D-Grafik in SVGA ist beliebig zoombar und ermöglicht somit einen optimalen Gesamtüberblick und detailreiche Naheinstellungen in einem. Ansonsten stand bei Eidos natürlich **Tomb Raider** (Preview in PCG 8/96) im Vordergrund. Das phantastisch in Szene gesetzte Actionspiel wird definitiv noch vor Weihnachten in den Ladenregalen stehen.

Conquest Earth könnte DER Red-Alert-Killer 1997 werden.


Kurz vor der Fertigstellung: Tomb Raider von Core Design.

Außerdem: Deathtrap Dungeon (3D-Adventure nach einer Vorlage von Ion Lovingstone), Plague, Master of Dimension (Adventure), Shadow Warrior (3D-Action), Terracide (Weltraum-Action), Steel Legions (Battle Mech-Action/Strategie), Incredible Hulk (Action), Blood (3D-Action), Jet Fighter 3 (Flugsimulation)

Termine:	
Conquest Earth	1. Quartal 1997
Tomb Raider	November 1996

Electronic Arts

Absolute Highlights: LBA 2 und die neuen EA Sports-Spiele


LBA2 sieht vor allem in den Szenen im Freien phantastisch aus.

Neben den EA-Sports-Titeln, die wir Ihnen an anderer Stelle in diesem Heft präsentieren (Seite 42), wurde **Little Big Adventure 2** gezeigt. Hauptfigur Twinsen muß sich diesmal mit einer außerirdischen Rasse, den Esmers, herumschlagen, die planen, einen benachbarten Mond auf seinen Heimatplaneten Twinsun aufschlagen zu lassen. Obwohl das Aussehen des Grafik-Adventures noch einmal deutlich aufpoliert wurde, sollen das Gameplay und die Steuerung in etwa gleich bleiben.


In puncto Gameplay soll sich bei LBA 2 nur wenig ändern.

Außerdem: Soviet Strike (Messebericht in PCG 7/96) Sherlock Holmes 2 (PCG 10/96), Inside Independence Day (Multimedia-CD), NATO Fighters (Zusatzdisk zu A.T.F), Die Hard Trilogy (Actionspiel zur Kinoserie), Clandestiny (11th Hour-Nachfolger), U.S. Navy Fighters 97 (FluSim), PGA Tour 97 (Golf)

Termine:	
Little Big Adv. 2	November 1996

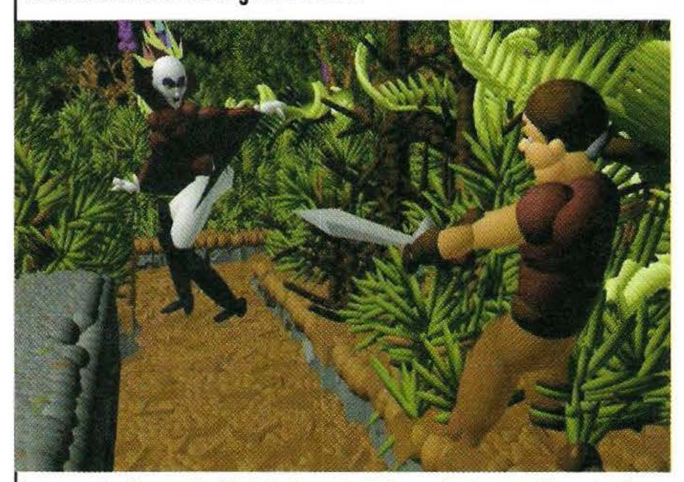


Psygnosis

Zahlreiche Parallel-Entwicklungen von Sony

Die Ehe der beiden Spielehersteller Sony Interactive und Psygnosis bringt uns PC-Usern in absehbarer Zeit eine wahre Flut von PC/PlayStation-Parallel-Entwicklungen. Aus den gut 20 Titeln, die bis zum Frühjahr erscheinen sollen, können wir hier nur einige Beispiele anführen: Für PC-User sicherlich ein Begriff ist das Action-Adventure **Ecstatica** mit den für die Ellipsoid-Technik typischen Eierkopf-Männchen. Wer den ersten Teil mochte, wird sicherlich auch an der Fortsetzung Gefallen finden: die kreativen Köpfe der „Andrew Spencer Studios" haben den Spielumfang stark ausgeweitet und jetzt insgesamt 2.000 Kameraperspektiven integriert. Als weitere vielversprechende Fortsetzung ist noch für den Herbst dieses Jahres **Destruction Derby 2** angekündigt. Mehr Crashes, mehr Optionen und viele neue Rennstrecken sollen den Bruchpiloten noch mehr Spaß garantieren als der Vorgänger. Auf dem gleichnamigen Film basiert das 3D-Adventure **Die Stadt der verlorenen Kinder**, das eine Art Märchen für Erwachsene werden soll. Unter Mitwirkung des preisgekrönten Filmemachers Marc Caro wurde das Drehbuch auf knapp hundert hochauflösende Schauplätze aufgeteilt und mit Puzzles angereichert. Weniger konkret untermauert waren Psygnosis´ Aussagen über eine Umsetzung ihres PlayStation-Hits **F1** für den PC. So wie es momentan aussieht, ist mit dem Arcade-Rennspiel frühestens Anfang 1997 zu rechnen. Definitiv noch heuer wird hingegen **Zombieville** erscheinen: Dieses Grafik-Adventure versetzt den Spieler in die Rolle eines Reporters, der genetisch mutierten Untoten auf den Fersen ist. Auch wenn ein Großteil der Spielgrafiken dem Rendercomputer entstammt, soll Zombieville klassische Adventure-Gesichtszüge tragen.


Zombieville ist nichts für schwache Nerven. Thema ist die Jagd auf Untote.


Unverwechselbarer Grafik-Stil: Ecstatica 2 ist nach wie vor ellipsenbasiert.



F1 von Sony - gibt es den großen PlayStation-Hit schon bald am PC?


Die Stadt der verlorenen Kinder orientiert sich am gleichnamigen Kinofilm.

Außerdem: Alphastorm (Weltraum-Strategie/Handel), Athanor (Grafik-Adventure), Blue Ice (Adventure), Discworld 2 (Adventure), The Island of Dr. Moreau (Action-Adventure), Monster Truck Rally (Rennspiel), Rodney Matthews (Shoot ´em Up), Sentient (SciFi-Rollenspiel), The Fallen (Strategie-Adventure), wipEout 2097 (Action-Rennspiel)

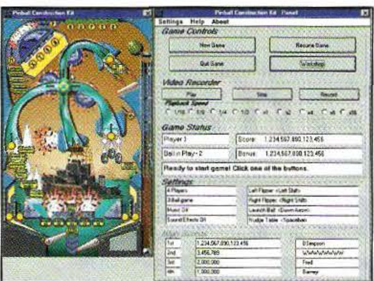
Termine:

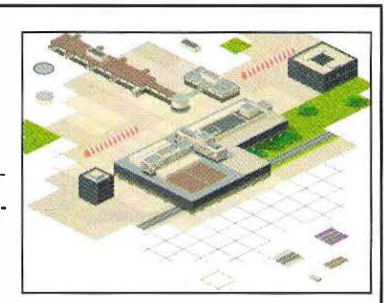
Spiel	Termin
Ecstatica 2	1. Quartal 1997
Destruction Derby 2	4. Quartal 1996
Die Stadt der verlorenen Kinder	4. Quartal 1996
Zombieville	4. Quartal 1996

21st Century

Flippertische kinderleicht selbstgemacht

Weiterhin auf der Flipperschiene bleibt 21st Century: **Slamtilt** ist die PC-Umsetzung des gleichnamigen Amiga-Flippers. Die vier verschiedenen Tische sind mit Video-Bonusspielen, animierten Display-Leisten und Multiball-Modi mit bis zu vier Bällen relativ ansehnlich bestückt. Wem das noch nicht genug ist, der kann sich demnächst seine Flippertische sogar selbst zusammenstellen. Das **Pinball Construction Kit** bietet 32 verschiedene Spielflächenlayouts, die der Spieler nach Lust und Laune mit Bumpern, Flippern, Kugelfallen und Rampen bestücken kann. Zur Zeit noch in der Warteschleife befindet sich hingegen der **Flughafen Manager**. Die Wirtschaftssimulation rund ums Miles & More-Geschäft kommt voraussichtlich erst im Sommer 1997.


Flipper-Baukasten mit komfortabler Windows-Oberfläche: Das Pinball Construction Kit macht Eigenentwicklungen möglich.


Sicher nicht für jedermann interessant ist der Flughafen Manager. Wer plant, später mal Leiter einer Fluggesellschaft zu werden, sollte es sich aber anschauen.

Außerdem: Pinball Power Pack (Flipper-Compilation), It´s a Funny Old Game (Fußball-Management)

Termine:

Spiel	Termin
Slamtilt	Februar 1997
Pinball Construction Kit	Oktober 1996
Flughafen Manager	Sommer 1997

ECTS 96 ECTS 96

Gametek

Junges Softwarehaus vorgestellt

Spielehersteller Gametek nahm die ECTS zum Anlaß, seinen israelischen Partner Compro Games etwas näher vorzustellen. Nach dem relativ lauen Debüt in Form eines Arcade-Motorradrennspiels wird jetzt mit mehreren neuen Spielen noch einmal richtig Gas gegeben: **NET:Zone** ist ein Grafik-Adventure, das die Gefahren der globalen Computervernetzung zum Thema hat. In einer virtuellen Welt geht der Spieler auf die Suche nach seinem vermißten Vater. Grafiken in 32.000 Farben und eine um 360° drehbare Spielumgebung lassen ein zweites Zork: Nemesis erhoffen. Mit weniger weltlichen Dingen beschäftigt sich **Soul Hunt**, ein Action-Adventure, in welchem der Spieler in eine wundersame Welt voller Okkultismus und Magie versetzt wird. Interessant ist die Verbindung aus Mystizismus und moderner Technik, wie sie beispielsweise durch die gefilmten Motorrad-Rennszenen in das Spiel integriert wurde.



NET:Zone beeindruckt durch aufregende Rendergrafiken wie diese. Ein zweites Zork: Nemesis?



Was Autorennen mit Magie zu tun haben, erfahren wir spätestens wenn Soul Hunt auf den Mark kommt.

Außerdem: Surface Tension (Voxel-Action), Battlecruiser 3000 AD (Weltraum-Flugsimulator), The Art of Fly Fishing (Angel-Simulation), Mutant Penguins (Review in dieser Ausgabe)

Termine:	
NET: Zone	4. Quartal 1996
Soul Hunt	4. Quartal 1996

Interplay

MDK: Grafisches Feuerwerk von Shiny Entertainment

Eine der größten Messe-Überraschungen erwartete uns am Stand von Shiny Entertainment. Earthworm-Jim-Vater David Perry präsentierte eine fast fertiggestellte Version seines Actionspiels **MDK** (Preview in PCG 6/96). In einem total abgedrehten Science Fiction-Szenario durchquert der Spieler zahlreiche Plattformstädte, deren Detailreichtum wohl von keiner anderen Neuerscheinung übertroffen wird. Der tiefschwarze Humor des Schießspiels wird in einer Pressemitteilung vom Hersteller absolut treffend beschrieben: „Bei MDK werden Schmerz und Leiden der Gegner nicht unter den Teppich gekehrt. Und der Schmerz legt sich auch nicht so schnell...". Von den phantastisch animierten Action-Szenen können Sie sich anhand der Demoversion auf unserer Cover-CD ein eigenes Bild machen. Im Action-Rollenspiel **Fallout** sind Sie als Überlebender eines Atomkriegs unterwegs: auf 50 riesigen isometrischen Karten in Crusader-Grafik trifft man auf zahlreiche mutierte Wesen und kämpft gegen jede Menge postnuklearer Barbaren. Bei Fallout erinnert nicht nur die Endzeit-Grafik, sondern auch der düstere Soundtrack an den SciFi-Klassiker „Mad Max".



Das Actionspiel Murder Death Kill (MDK) war das Messethema Nummer 1.

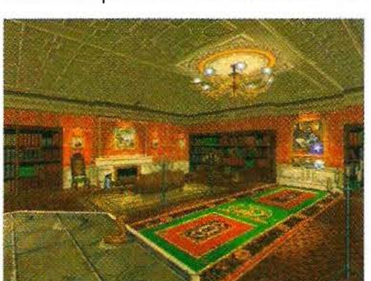
Außerdem: M.A.X. (Echtzeit-Strategie), Dragon Dice (RPG auf AD&D-Basis), Of Light and Darkness (Adventure), Mummy (Adventure mit Malcolm McDowell), Blood & Magic (RPG auf AD&D-Basis), Star Fleet Academy (Weltraum-Action), Descent to Undermountain (Action-RPG mit Descent-Engine)

Termine:	
MDK	November 1996
Fallout	April 1997

Gremlin

Neue Nummer Eins bei 3D-Engines?

Nach dem eindrucksvollen 3D-Adventure Normality wird Gremlin demnächst wohl durch **Realms of the Haunting** auf sich aufmerksam machen. R.o.t.H. ist eine abenteuerliche Mischung aus Rollenspiel, Adventure und 3D-Action, die vor allem grafisch und atmosphärisch viel zu bieten hat. Dank der neuen Grafik-Engine „True 3D", die es PCs erlaubt, besonders viele Texturen gleichzeitig im Speicher zu behalten, kann der Spieler in Echtzeit durch Räume wandern, die in vergleichbarer Detailfülle noch nirgendwo anders zu sehen waren. Mehr als zwei Stunden gefilmte Zwischensequenzen runden das Ganze ab. Ein Strategiespiel mit Science Fiction-Handlung erwartet uns außerdem mit **Fragile Allegiance**. Nach der totalen Verwüstung unseres Heimatplaneten soll der Spieler dabei verschiedene Weltraumbasen aufbauen und managen. Bis zu vier Spieler (Netzwerk) können an dem Wettrennen um die beste Raumbasis teilnehmen.



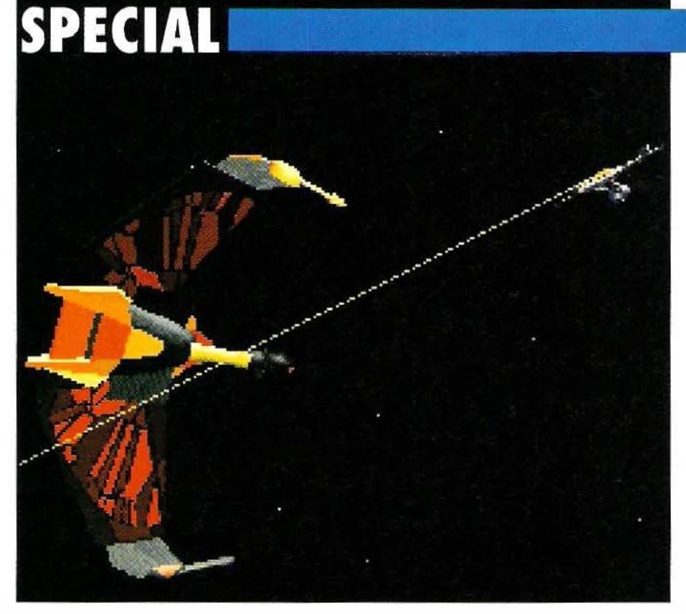
Dank der neuen Grafik-Engine sind die Räume in R.o.t.H. hochdetailliert.



Eine Art SimCity im Weltraum ist mit Fragile Allegiance in Vorbereitung.

Außerdem: Hardwar (Arcade-Flugsimulation), Sandwarriors (Arcade-Flugsimulation), Reloaded (Action, Nachfolger des bekannten Konsolenhits „Loaded"), Actua Golf (Sportspiel)

Termine:	
Realms of the Haunting	4. Quartal 1996
Fragile Allegiance	4. Quartal 1996



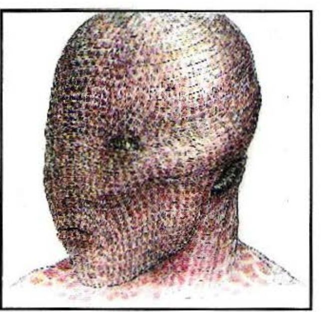
Die Enterprise im Kampfeinsatz. Normalerweise steht man während eines Angriffs natürlich auf der Brücke, die Außenansicht ist aber spektakulärer.

Entwicklungsbericht: Star Fleet Academy

Countdown

Noch fünf Monate, dann dürfen wir Star Trek zum ersten Mal als Actionspiel erleben. Für viele Anhänger der Serie wird damit ein lang gehegter Traum wahr: anstatt immer wieder Kilrathis durch den Weltraum zu scheuchen, können endlich Romulaner und Klingonen aufs Korn genommen werden.







Bevor Computergrafiker an die Arbeit gehen können, müssen Skizzen der gewünschten Charaktere erstellt werden, die als Vorlage dienen.

Die Grafikabteilung Interplays arbeitet momentan fieberhaft an der Fertigstellung aller Grafiken. Vor allem die verschiedenen Rassen und Charaktere erfordern viel Liebe zum Detail. Ein echter Fan der Serie würde kleine Fehler sofort bemerken - und Interplay könnte sich wütender Protestanrufe wahrscheinlich nicht mehr erwehren. Deshalb wurden Experten auf dem Gebiet Star Trek hinzugezogen, die genau untersuchen, ob das Ohr eines Vulkaniers nicht ein wenig zu hochgezogen erscheint oder die Objekte, die gleichzeitig dargestellt werden müssen, muß die verwendete Routine ausgereift sein: schließlich möchte man Geschwindigkeitsverluste nur in Extremsituationen (mehrere Raumschiffe und Explosionen gleichzeitig auf dem Bildschirm) in Kauf nehmen.

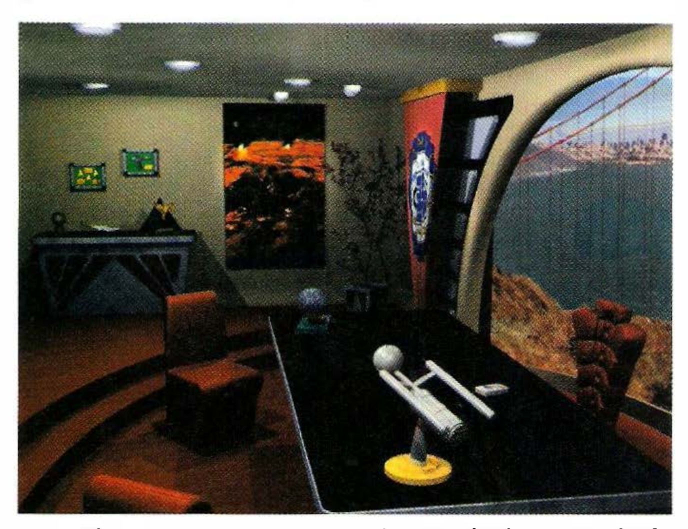
Musik von Dennis McCarty

Auch die Hintergrundmusik und Soundeffekte nehmen langsam Gestalt an. Für die einzelnen Songs wurde kein Geringerer als Dennis McCarty engagiert.

Stirn eines Klingonen vielleicht zu stark ausgearbeitet wurde. Ein Garant dafür, daß im fertigen Spiel alles mit „rechten Dingen" zugeht, ist Paramount Pictures. Der Lizenzgeber beobachtet jeden Schritt mit Argusaugen und legt sofort Veto ein, sobald sich ein kleiner Fehler eingeschlichen haben sollte. Darüber hinaus wird in diesen Tagen der Multiplayer-Modus perfektioniert. Diese Option wird bei Interplay sehr ernstgenommen, schließlich wäre nichts ärgerlicher als ein grafisch herausragendes Actionspiel, das sich über Modem aber nur hakelig und mit niedriger Frame-Rate zocken ließe. Der ebenfalls integrierte Netzwerk-Modus soll es acht Spielern ermöglichen, an Bord der Enterprise, eines Warbirds oder anderen Schlachtschiffs gegen andere Star Trek-Begeisterte anzutreten. Aufgrund der hohen Detailstufe und der zahlreichen

Der bekannte Musiker arbeitete bereits an zwei Star Trek-Spielfilmen und legte auch bei einigen Folgen von The Next Generation und Deep Space Nine Hand an. Wir dürfen also extrem stimmungsvolle Songs erwarten, die eine filmähnliche Atmosphäre schaffen. Firmengründer Brian Fargo ist fest davon überzeugt, daß SFA ein voller Erfolg wird: „Man nehme bahnbrechende 3D-Grafik und eine actiongeladene Game-Engine, füge eine faszinierende Story und die Möglichkeit, die Enterprise zu fliegen, hinzu und schaffe 27 Level mit drei verschiedenen Enden, schon hat man das ultimative Star Trek-Spiel." Das hört sich vielleicht ein wenig hochtrabend an, wenn man aber bedenkt, welche Meisterwerke bereits von Interplay geschaffen wurden, ist das wahrscheinlich kein unmögliches Vorhaben.

Oliver Menne

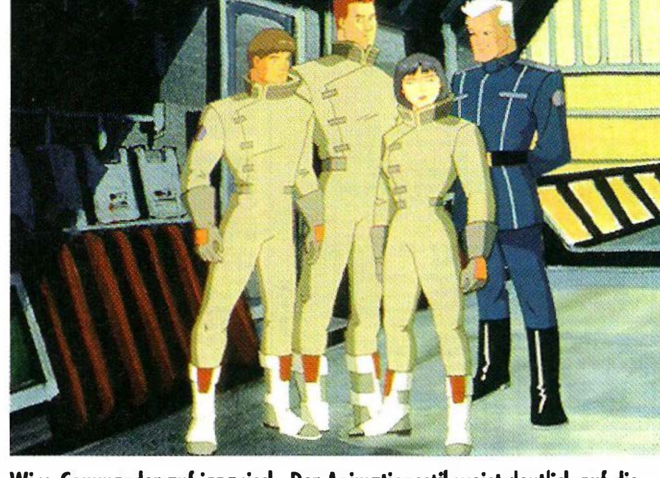


Die einzelnen Büros im Hauptquartier wurden mit viel Liebe zum Detail aufgebaut. Gemälde hängen an der Wand, der Schreibtisch ist schlicht und schön zugleich und das runde Fenster gewährt einen Blick auf das Meer.

Zeichentrickserie: Wing Commander Academy

Kilrathis im Fernsehen

Seit dem 21. September läuft in den USA die dreizehnteilige Zeichentrickserie Wing Commander Academy. Wir haben uns die erste Episode für Sie angesehen und sprachen mit den Machern.
von Markus Krichel


Wing Commander auf japanisch. Der Animationsstil weist deutlich auf die Produktionsstätte der Zeichentrickserie hin.

Was für ein Glückspilz ich doch bin, einen solchen Job zu haben. Nicht genug damit, daß ich für's Spielen bezahlt werde. Jetzt darf ich mir auch noch am Samstag morgen Cartoons reinziehen. Mit der obligatorischen Frühstücksschüssel voller schokoladenüberzogener Zuckerbomben vor dem Fernseher liegend - was will das Kind im Manne mehr?
Wing Commander Academy schallt es mir vom Bildschirm entgegen, während die Laufschrift mich davon in Kenntnis setzt, daß die Stimmen von Malcolm MacDowell, Mark Hamill, Tom Wilson und Dana Delaney stammen. Dana Delaney? Eine sofort organisierte Blitzrecherche (He, Frau, wer zum Geier ist Dana Delaney?) ergibt, daß es sich hierbei um eine Schauspielerin handelt, die vormals in der TV-Serie China Beach zu sehen war und deren Weg zum Ruhm über zahlreiche Bikiniszenen in drittklassigen Filmen führte. Jedoch wollen wir Frau Delaney nicht unrecht tun und erwähnen, daß sie in der Rolle der „Archer" eine gute Figur abgibt. Angel wäre mir aber trotzdem lieber gewesen.

Neues Wing Commander-Spiel

Die Serie kehrt zu den Kadettentagen von Blair, Maniac und Archer zurück. Alle drei dürften so um die zwanzig sein und sehen ihren menschlichen Gegenstücken sogar ähnlich. Der Animationsstil (Made in Japan) ist überraschend flüssig und erinnert stark an Anime. Auch war man augenscheinlich sehr stark darum bemüht, die in den Spielen herrschende Kontinuität zu wahren. Die erste Folge bemüht sich daher nach Kräften, die Nicht-Computerspieler unter den Zuschauern in das Wing Commander-Universum einzuführen. Man etabliert, daß Blair und Maniac sich nicht abkönnen, daß Archer Blair besonders gut leiden kann und daß die Kilrathi die Bösen sind und daß von den Bösen Drakkath der Böseste ist. Zu wenig Info für Game-Freaks! Doch siehe da: Dem Abspann ist zu entnehmen, daß es sich beim technischen Berater der Serie um Adam Foshko, seines Zeichens Origin-Angestellter und zukünftiger Wing Commander-Produzent, handelt. Und die arbeiten bekanntlich auch samstags.


In den ersten Folgen dem Zuschauer die Hauptdarsteller der Serie vorgestellt.

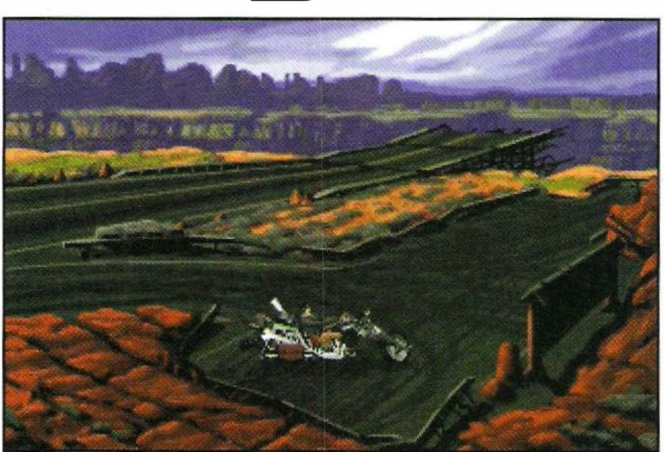
Ring...Ring...

Foshko: Hrmmpfff...
Ich: Hey, Adam, hier spricht Dein alter Kumpel Markus Krichel.
Foshko: Wer?
Ich: Markus Krichel, Reisender in Sachen Computerspiele für PC Games.
Foshko: Aha! Was gibt's?
Ich: Ich brauche Informationen über die Zeichentrickserie Wing Commander Academy. Aber nur solche, mit denen PC-Spieler was anfangen können.
Foshko: So Informationen wie „Origin wird ein unabhängiges Wing Commander-Spiel veröffentlichen, das auf der Serie basiert?" Oder: „Nach der ersten Folge wird das Geschehen von der Akademie auf die Tigers Claw, die von Commodore Tolwyn befehligt wird, verlegt?" Oder vielleicht: „Andere bekannte Wing Commander-Stars werden in Zukunft Gastauftritte haben?"
Ich: Ja, genau! - Klick!
Alles in allem nicht schlecht für einen Samstag morgen!

PC Games „Classics on CD"

Value 4 Money

In Folge 3 unserer vergnüglichen Serie „Wie komme ich für wenig Geld an absolute Top-Spiele?" stellen wir Ihnen auch diesmal wieder Spannendes, Actionreiches, Kniffliges, in jedem Falle: Unterhaltsames aus dem üppigen Fundus der „Classics on CD" von Funsoft vor. Sie wissen ja: Hinter diesem Label verbirgt sich die einzigartige Budget-Kollektion, die von den Redakteuren der PC Games zusammengestellt wurde. Beim nächsten Spielekauf lohnt es sich also, auf den Aktions-Aufsteller zu achten, den Sie jetzt in vielen Fachabteilungen der Warenhäuser und etlichen Software-Läden entdecken.



Biker Ben, wie man ihn kennt: Das coolste Motorrad, die coolste Sonnenbrille, der coolste Dreitagebart und die coolsten Sprüche.

Fatal Racing

Rennspiele gibt es viele, doch keines ist wie Fatal Racing - oder haben Sie schon mal eins gesehen, bei dem Sie mit Ihrem Fahrzeug Hals über Kopf durch gigantische Loopings und schwindelerregende „Korkenzieher" rasen? Mit dabei: SVGA-Grafik, 16 Strecken und 16-Spieler-Netzwerk-Option.

The Hive

Arcade-Action, wie sie sein sollte: atemberaubende Spezialeffekte und donnernde Soundtracks begleiten Sie durch ein VGA-/SVGA-Ballervergnügen im Rebel Assault-Stil. Die Besonderheit: das erstmals eingesetzte Panoractive-System ermöglicht einen sensationellen 360°-Rundumblick.

Alien Virus

Es sieht gut aus, hat gute Rätsel, ein unheimliches Flair und eine ebenso eingängige wie ergonomische Steuerung: Alien Virus ist ein faszinierendes Science Fiction-Adventure, das mit hochqualitativen Videosequenzen und gerenderten Locations in Szene gesetzt wurde.

Vollgas

Da sind sich alle einig: Kein anderes LucasArts-Adventure bietet so viele atemberaubende Cut-Scenes, mehr coole Sprüche am laufenden Band und einen derart phantastischen Hardrock-Soundtrack. Wenn „Biker Ben" auf seinem motorisierten Zweirad durch die Canyons donnert, bleibt kein Auge trocken. Gerade für den Einsteiger optimal!



Wer Rebel Assault und Konsorten zu seinen erklärten Lieblings-Spielen zählt, wird von dem aufwendig inszenierten The Hive hingerissen sein.

Flight Unlimited

Heben Sie ab: an Bord einer fröhlich dahinknatternden Cessna fliegen Sie über photorealistisch wirkende Landschaften, drehen waghalsige Loopings oder nehmen an einem Kunstflug-Lehrgang teil. Zweifellos die beste zivile Flugsimulation, die es derzeit zu kaufen gibt.

Might & Magic Trilogy

Nur die wenigsten Spiele erlangen Kult-Status - die Might & Magic-Saga von New World Computing gehört für Rollenspiel-Fans auf jeden Fall dazu. Wenn für Sie spielerischer Tiefgang, Atmosphäre und eine spannende Story mehr zählen als hochauflösendes Blendwerk, wird Sie die M&M-Trilogy einige Monate bestens unterhalten.

Petra Maueröder ■

Flight Unlimited



Fatal Racing



Alien Virus



Magic & Magic Trilogy

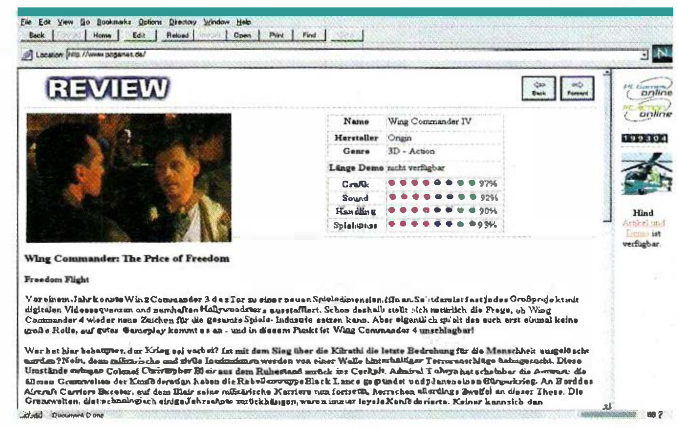


PCG Online

Terminsache

Nachts ist das Telefonieren billiger. Mit dieser Nachricht überrascht uns so mancher Gast des PC Games-Chatcafés. Warum wir denn nicht die Chat-Termine in die Nacht verlegen, die Telekom würde dann nicht so gnadenlos abkassieren.

Nun, die Antwort mag enttäuschend einfach und menschlich sein, dennoch müssen auch PC Games-Redakteure manchmal etwas essen. Zwar verzichten wir bereits seit Jahren auf Schlaf, um immer den neuesten Spielen und News auf der Spur zu sein, täglich ab 20.00 legen wir aber eine mehrstündige Kalorienzufuhrphase ein. Sicherlich ist für jeden User ein Schwatz spät nach Feierabend ein angenehmer Zeitvertreib, wir bitten jedoch zu bedenken, daß die Chat-Termine für uns Arbeitszeit bedeuten. Wir denken, die Zeit von 18 bis 20 Uhr ist ein guter Kompromiß, die Telekom verdient nicht allzuviel und jeder Internet-User mit einigermaßen humanen Arbeitszeiten hat zu diesen Terminen die eine oder andere Minute Zeit, am Chatvergnügen teilnehmen zu können. Nebenbei bemerkt: unser PC Games-Server ist umfangreicher, als man annehmen mag. So befinden sich neben einigen GigaBytes an Spieledemos fast alle Artikel der PC Games ab Ausgabe 04/96 zum Abruf bereit. Stöbern Sie ruhig ein bißchen auf den PC Games-Seiten herum - es lohnt sich.



Auch auf Artikel älterer Ausgaben haben Sie mit PC Games Online zugriff. Nur auf einige Screenshots müssen Sie zugunsten der Geschwindigkeit verzichten.

Chat-Termine — http://www.pcgames.de

Wieder ist ein Monat vorbei, und wieder sind wir dem Weihnachtsgeschäft einen Monat näher gerückt. Ein Monat, in dem sich viel getan hat: Rennspiele wie Death Rally, Rollenspiele wie Daggerfall und Privateer 2 kündigten sich an, gesehen hat sie noch keiner - nur einige Redakteure durften schon einmal in die neuen Spiele hineinschnuppern. Natürlich teilen wir gerne unsere Erfahrungen mit Ihnen: sollten Sie die Berichte in diesem Heft nicht befriedigen, laden wir Sie herzlich zu einem geselligen Schwätzchen im PC Games Chatcafé ein.


Thomas Borovskis


Oliver Menne


Petra Maueröder


Harald Wagner

Konferenzleiter:
Thomas Borovskis, Oliver Menne, Petra Maueröder, Harald Wagner

Termin:
Mittwoch, 23. Oktober von 18.00 bis 20.00

Thema:
Weihnachten steht vor der Tür

Zwar ist es noch etwas hin, bis uns der Nikolaus und das Christkind mit Geschenken überhäufen, dennoch ist es langsam an der Zeit, sich Gedanken über Geschenkwünsche zu machen. Welche Hard- und Software sich als feierlicher Wunsch eignet, worauf man unbedingt noch warten sollte und was man sich auf gar keinen Fall wünschen darf, erfahren Sie am 23. Oktober, fast genau zwei Monate vor Weihnachten. Wir haben uns für Sie umgehört, welche Spiele wirklich noch rechtzeitig vom Christkind geliefert werden können.

Konferenzleiter:
Thomas Borovskis, Oliver Menne, Petra Maueröder, Harald Wagner

Termin:
Mittwoch, 30. Oktober von 18.00 bis 20.00

Thema:
Easy Chattening - Teil 3

Im letzten Monat konnten wir ja bereits die wesentlichen Aspekte des Easy Chattening ansprechen, doch noch immer blieben viele Fragen ungeklärt. Beispielsweise hat sich in unserem Café noch nie eine der legendären Internet-Hochzeiten angebahnt, warum nur? Wenn Sie also über Gott und die Welt plaudern möchten, ohne dabei im Tiefgang der Gespräche zu ertrinken, sollten Sie sich am 30. Oktober in das Chatcafé begeben. Dort finden Sie nicht nur uns, sondern auch viele Gleichgesinnte.

COMING UP!

DAGGERFALL DIE SCHRIFTEN DER WEISEN



Bethesda Softworks hat sich mit Daggerfall: Die Schriften der Weisen ein hohes Ziel gesteckt: es soll das umfangreichste, längste und komplexeste Rollenspiel aller Zeiten werden. Ob das von vielen Fans des Genres bereits heißersehnte Spiel diesen Ansprüchen gerecht wird, erfahren Sie in der November-Ausgabe.

DAYTONA USA





Sega sorgt für frischen Wind im Markt. Mit Virtua Fighter PC bewies das japanische Großunternehmen bereits, daß Konvertierungen aus der Spielhalle auf den PC problemlos und technisch lupenrein möglich sind. Das zweite Spiel, mit dem sich Sega als feste Größe im PC-Geschäft etablieren möchte, ist das überaus erfolgreiche Rennspiel Daytona USA. Nach dem großen Preview in dieser Ausgabe erwartet Sie in der kommenden PC Games ein ausführlicher Testbericht.

COMMAND & CONQUER ALARMSTUFE ROT



Die Fangemeinde tobt: „Wann kommt Alarmstufe Rot?" Westwood arbeitet momentan mit allen zur Verfügung stehenden Kräften an der Fertigstellung, vor allem das Bug-Fixing verschlingt aufgrund der gestiegenen Komplexität eine Menge Zeit. Trotzdem ist man bei Westwood zuversichtlich, daß bis zum Redaktionsschluß die deutsche Version abgeschlossen werden kann.

BUNDESLIGA MANAGER 97

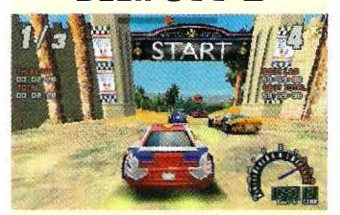


Der Bundesliga Manager 97 erscheint zwar nicht mehr pünktlich zum Saisonstart, aber immerhin noch vor der Winterpause. Was Werner Krahe diesmal auf die Beine gestellt hat, sieht sehr vielversprechend aus (siehe Seite 72 in dieser Ausgabe) und läßt auf eine herausragende Fußball-Simulation hoffen.

MOST WANTED

Ab Oktober in den Regalen der Software-Händler:

BLEIFUSS 2



Unser Spiel des Monats: steuerungstechnisch herausragend, optisch eine Wucht - und für ca. DM 80,- ein echtes Schnäppchen.

BUNDESLIGA MANAGER 97



Ausgeliefert wird ab 28. Oktober 1996. Unentschlossene Fußball-Fans warten unseren umfangreichen Testbericht in PC Games 12/96 ab.

DER PLANER 2



Freunde der gepflegten Wirtschaftssimulation werden insbesondere vom Tiefgang des neuen Greenwood-Titels angetan sein.

SCHLEICHFAHRT



Blue Byte taucht unter: Der Edel-Mix aus U-Boot-Simulation, Action und Strategie sieht dank 65.000 Farben verheißungsvoll aus.

Die PC Games Ausgabe 12/96 erscheint am 6. November 1996